

ДОХОДНЫЙ ДОМ 2



NOBILIS

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Авторские права

HOTEL EMPIRE © 2008 Nobilis. Права на игровой контент и движок принадлежат компании © 2008 Enlight Software Ltd. Название и логотипы HOTEL EMPIRE являются зарегистрированными торговыми марками Nobilis. Название и логотип Nobilis являются зарегистрированными торговыми марками Nobilis.

Все права защищены. Все прочие торговые марки являются собственностью соответствующих правообладателей.

Предупреждение страдающим эпилепсией

У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такого рода припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если у вас или у кого-то из ваших родственников когда-либо наблюдались симптомы эпилепсии (припадки, потеря ориентации и т.п.), то перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружите один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры:

- Не сидите слишком близко к экрану монитора.

- Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.

- Не играйте, если устали или не выспались.

- Играйте в хорошо освещенной комнате.

- Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.

Содержание

Глава 1. Подготовка к игре	4
Установка.....	4
Настройка параметров.....	5
Мышь.....	5
Режимы игры.....	6
Глава 2. Постройка своей гостиницы	8
Вид снаружи.....	8
Покупка земли.....	9
Постройка гостиницы.....	10
Верхняя панель инструментов.....	11
Глава 3. Обустройство гостиницы	12
Вид изнутри.....	12
Шаблоны и объекты.....	13
Круговая панель.....	14
Нижняя панель инструментов.....	15
Подготовка шаблона.....	15
Размещение объектов.....	18
Настройка объектов.....	19
Смена текстур.....	22
Сохранение и загрузка шаблонов.....	23
Подробные сведения о комнатах и постройках.....	23
Типы построек.....	25
Внешние постройки.....	31
Открытие и закрытие гостиницы.....	32
Съемка и просмотр фотографий/видео.....	32
Глава 4. Управление гостиницей	33
Сведения о гостинице.....	33
Сведения о компании.....	37
Цели и счет.....	37
Исследования рынка.....	38
Максимальное удовольствие клиентов и разблокирование предметов.....	38
Глава 5. Секреты успеха	39
Удовольствие клиентов.....	39
Любимые занятия клиентов.....	43
Классы номеров.....	44
Карты принуждения.....	45
Достижение полного довольства.....	46
Обустройство хорошего ресторана.....	47
Сотрудники.....	48
Эффективное заселение.....	48
Увеличение прибыли.....	48
Рост уровня гостиницы.....	49
Советы по стратегии.....	49
Приложение А - Горячие клавиши	50
Приложение Б – Создатели	51

Глава 1. Подготовка к игре

Установка

Перед началом установки игры **Доходный дом**, пожалуйста, ознакомьтесь с минимальными и рекомендуемыми требованиями этой программы. Игра запустится, только если ваш компьютер отвечает **всем** минимальным требованиям. Если конфигурация вашей машины превосходит эти требования, то и качество/скорость игры будут лучше.

Минимальные требования к системе

Операционная система	Windows 98, 2000, ME, XP или Vista (Windows 95 и NT не поддерживаются)
Тип и частота CPU	1,5 ГГц Intel Pentium 4 или иной процессор того же уровня
Оперативная память	512 МБ RAM
Место на жестком диске	2 Гб
Видеокарта	NVIDIA GeForce 5 или лучше, ATI Radeon 9 или лучше, с объемом памяти не менее 256 МБ
Прочие требования	Звуковая карта, совместимая с DirectX9 Клавиатура Мышь

Рекомендуемые требования к системе

Операционная система	Windows 98, 2000, ME, XP или Vista (Windows 95 и NT не поддерживаются)
Тип и частота CPU	2,5 ГГц Intel Pentium 4 или иной процессор того же уровня
Оперативная память	768 МБ RAM
Место на жестком диске	2 Гб
Видеокарта	NVIDIA GeForce 5 или лучше, ATI Radeon 9 или лучше, с объемом памяти не менее 256 МБ
Прочие требования	Звуковая карта, совместимая с DirectX9 Клавиатура Мышь

Для установки игры "Доходный дом" на ваш компьютер сделайте следующее:

- 1) Запустите компьютер и дождитесь завершения загрузки операционной системы Windows.
- 2) Вставьте диск с игрой "Доходный дом" в устройство чтения дисков. Если в вашей операционной системе включена функция автозапуска, то вскоре после вставки диска вы увидите на экране окно установки. Следуя приводимым в этом окне инструкциям, установите игру на свой компьютер.

Если окно не появилось автоматически, то в вашей системе, вероятно, отключена функция автозапуска. В этом случае выполните следующие действия:

- 1) Щелкните по кнопке START / ПУСК на панели задач.
- 2) Выберите CONTROL PANEL / ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ.
- 3) Щелкните по кнопке ADD/REMOVE PROGRAMS / ДОБАВИТЬ/УДАЛИТЬ ПРОГРАММЫ.
- 4) Выберите пункты INSTALL / УСТАНОВИТЬ, NEXT / ДАЛЬШЕ и BROWSE / ПРОСМОТР.
- 5) Найдите на диске файл *SETUP* и щелкните по кнопке ОК.

На экране должно появиться окно установки программы. Следуйте инструкциям и установите игру "Доходный дом" на свой компьютер.

Настройка параметров

После установки игры, но еще до запуска "Доходного дома", вы можете перейти к настройке различных параметров программы. В числе прочих возможно изменить параметры видео, музыки и звука. Для этого перейдите в меню настроек и задайте собственные значения. В

меню есть следующие группы: Настройки видео , Настройки звука , Настройки интерфейса и средств ввода , Исходные текстуры полов, стен и потолков .

Поэкспериментируйте с графическими настройками и подберите устраивающее вас сочетание качества картинки и быстродействия компьютера. Помните, чем больше вы активируете функций, тем лучше будет картинка. Но существует и обратная сторона: такой подход приводит к замедлению работы компьютера.

Если вы не желаете копаться в настройках и хотите поскорее перейти к игре, то можете указать устраивающее вас **Общее качество графики**.

Изменение разрешения экрана

Чтобы изменить уровень графики, просто выберите требуемый формат в выпадающем списке **Разрешение экрана**. Учтите, что разрешение экрана можно поменять только через главное меню. Во время игры вы этого сделать не сможете.

Мышь

В игре "Доходный дом" используется комбинированное управление. Это значит, что вы можете управлять событиями с клавиатуры и при помощи мыши. Мышь отвечает за следующие действия:

Действие	Описание
Щелчок левой кнопкой мыши (выбор)	Быстро нажать и отпустить левую кнопку мыши. Сокращение: ЛКМ
Щелчок правой кнопкой мыши	Быстро нажать и отпустить правую кнопку мыши. Сокращение: ПКМ
Двойной щелчок	Дважды быстро нажать и отпустить левую кнопку мыши

Режимы игры

В "Доходном доме" представлено три режима игры: Кампания, Случайный сценарий и Свободная игра. Режим кампании состоит из нескольких сценариев, которые следует проходить в определенном порядке. Случайный сценарий позволит сыграть в отдельную, собственную игру с заданными параметрами и целями. Выбрав режим свободной игры, вы получите несколько заранее построенных гостиниц и сможете сразу управлять готовыми к работе и обслуживанию клиентов отелями.



Кампания

Игра "Доходный дом" предоставляет вам выбор из трех типов кампаний.

Первая, **Обучающая кампания**, представляет собой свод уроков. Она содержит несколько сценариев, для прохождения которых вы должны продемонстрировать свои профессиональные навыки. Если вы раньше не играли в игры подобного типа, то мы очень советуем вам не пропускать эту кампанию и начать свое знакомство с игрой именно с нее. Чтобы приступить к обучению, достаточно просто выбрать положительный ответ на запрос обучения при первом запуске игры.

Вниманию опытных игроков

Если вы уже играли в подобные "Доходному дому" игры, то можете пропустить этап обучения и сразу же перейти к управлению гостиницами. Для этого начните обучение и выберите отрицательный ответ на вопрос: "Вы впервые играете в игру из серии "Доходный дом?" Так вы пропустите основы и перейдете сразу к последним урокам, где ознакомитесь с новыми и полезными особенностями игры.

Если же вы поймете, что неплохо было бы освежить в памяти основы управления гостиницами, то щелкните левой кнопкой мыши по левой стрелке на экране описания сценария. Так вы перейдете к более ранним урокам.

Второй тип называется **Кампания "Доходный дом"**. Он предназначен для опытных игроков, которые уже прошли обучение и желают испытать себя в настоящем деле. Эта кампания состоит из 15-ти сценариев, сложность прохождения которых постепенно повышается.



Третий тип называется **Случайная кампания**. При запуске этой кампании компьютер создаст случайный набор сценариев. Вы сможете повлиять на выбор, указав требуемый общий уровень сложности.

Этот вид игры позволит вам начать собственную, отдельную партию с указанными параметрами и выбранным уровнем сложности. Ниже приведен список доступных настроек:

- 1) Сложность игры: для регулировки уровня сложности партии перемещайте ползунок влево (легче) или вправо (труднее) по полоске параметра. Вы сможете сразу же увидеть изменение сложности – следите за целями партии.
- 2) Городов: количество городов в игре.
- 3) Выберите город: здесь вы можете выбрать свой начальный город.
- 4) Ограничение по времени: крайний срок достижения целей.
- 5) Готовый отель: если вы не хотите начинать игру с уже построенной гостиницей, поставьте крестик в синем квадратике справа от этого параметра. При этом в строчке указания названия гостиницы появится слово "Нет". Если же вы решите выбрать какой-то конкретный отель, то пролистайте список доступных построек. Для этого щелкайте по левой/правой стрелкам по бокам поля с надписью.
- 6) Кнопка "Случайно" позволит вам сбросить старые параметры и задать новые, на случайной основе.



Новая случайная игра

Свободная игра

В режиме свободной игры вы всегда сможете выбрать один из трех типов гостиниц. Вашему вниманию будут представлены готовые модели зданий, что позволит сразу же получить представление о том, как они выглядят. В режиме выбора вы можете только осматривать гостиницы. Изменить предметы или номера нельзя.

Глава 2. Постройка своей гостиницы

Допустим, вы выбрали случайную игру с заранее построенной гостиницей. В самом начале партии на вашем экране появится само здание гостиницы. Вы увидите его на карте города. Если же выбрать игру без построенной гостиницы, то появится незанятый земельный участок.



Вид на город

Вид снаружи

В этом режиме обозрения вы увидите свою гостиницу снаружи, на фоне домов и объектов города. При этом можно перемещать камеру и совершить экскурсию по самому городу. Для этого подведите курсор мыши к краям экрана или просто щелкните левой кнопкой мыши по мини-карте, которая находится в левом нижнем углу окна. Кроме того, вы можете вращать камеру вокруг ее оси. Для этого подвигайте мышкой с зажатой ПКМ.

На карте города вы увидите несколько участков пригодной для застройки земли. На мини-карте подобные участки выделены цветными прямоугольниками. Зеленые прямоугольники указывают на землю, которую можно купить. Синие участки уже принадлежат вашей компании. Красные заняты построенными на них гостиницами. Наконец, желтым цветом отмечен текущий выбранный участок.

Покупка земли



Допустим, вы начали случайную игру и решили построить собственную гостиницу с нуля. Если так, то перво-наперво вам стоит озаботиться покупкой земельного участка, а уж потом затевать на нем строительные работы. Есть два способа купить землю. Во-первых, можно приобрести участок через вызываемое щелчком по значку  окно покупки. В открывшемся окне будет приведен список выставленных на продажу наделов.



Во-вторых, можно дважды щелкнуть левой кнопкой мыши по свободному земельному участку, после чего останется только подтвердить покупку.

Постройка гостиницы

Чтобы построить гостиницу, щелкните по значку *Меню строительства* . Этот значок находится на круглой панели инструментов. В открывшемся окне выберите интересующую вас гостиницу.

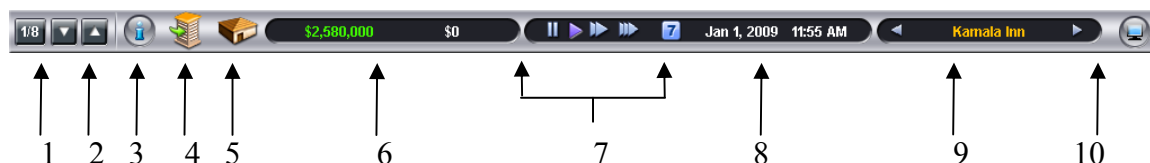


Вам будет предложен определенный набор типов гостиниц, в том числе: Современные отели городского типа, Классические отели городского типа, Гостиницы, Мотели и Курортные отели. Списки отелей вызываются щелчком ЛКМ по соответствующему значку в нижней части меню строительства. Обратите внимание, что разные постройки имеют разное количество этажей и отличаются размерами. Возможно, вам придется докупить еще немного земли по соседству, иначе выбранное вами здание просто не влезет на участок! Если вы подумываете о том, чтобы разместить в своей будущей гостинице много номеров, залов или комнат (например, спортивно-оздоровительный центр или зал отдыха для деловых клиентов), то будет нелишним сразу же приобрести просторное здание.

Когда вы подберете гостиницу, щелкните по ее изображению левой кнопкой мыши и поместите будущую постройку на свой земельный участок.

Верхняя панель инструментов

Эта панель инструментов находится в верхней части игрового экрана. С помощью расположенных на ней значков вы сможете управлять ходом времени, входить в игровое меню, вызывать окна финансовых сводок и данных о гостиницах.



1. Номер этажа – щелкнув по этому значку левой кнопкой мыши, вы тут же переместитесь на выбранный этаж.

2. Выше/ниже этажом – щелкнув по одной из этих стрелок левой кнопкой мыши, вы сможете подняться или спуститься на один этаж. Если щелкните по одной из стрелок **правой** кнопкой мыши, то сразу же переместитесь на самый верхний или нижний этаж.

3. Окно сведений – щелчком по этому значку левой кнопкой мыши на экран вызывается окно сведений (доступно по нажатию клавиши "F1").

4. Другая гостиница – щелкнув по этому значку левой кнопкой мыши, вы переместитесь в другую свою гостиницу. Если, конечно, она у вас есть.

5. Переключение вида – щелкнув по этому значку левой кнопкой мыши, вы сможете переключиться на осмотр интерьера гостиницы (горячая клавиша F2) или вновь вернуться к виду здания снаружи (горячая клавиша "F3"). Обратите внимание, что на приводимом рисунке показан значок перехода к виду снаружи. Если вы уже находитесь за пределами своей гостиницы, значок изменится на другой, обозначающий переход к осмотру интерьера ().

6. Показатели наличных средств и прибыли – цифры слева сообщают о размере наличных средств, которыми в данный момент располагает ваша компания. Цифры справа отображают рейтинг рентабельности/прибыли дела. Если цифры рейтинга зеленые, значит, у вас есть прибыль. Если же они красные, то вы работаете себе в убыток.

7. Скорость игры – слева направо: Пауза (горячая клавиша "0"), Обычная скорость (горячая клавиша "1"), Высокая скорость (горячая клавиша "2"), Перемотка вперед (горячая клавиша "3") и Перенос по времени на неделю вперед (горячая клавиша "7").

8. Дата и время игры – здесь вы можете увидеть текущую дату и время игры.

9. Текущая гостиница – в этом поле отображается название выбранной гостиницы. Если у вас не одна, а несколько своих гостиниц, то по бокам этого поля появятся стрелки. Щелкая по этим стрелкам, вы сможете переключаться между постройками.

10. Игровое меню – щелкнув по этому значку левой кнопкой мыши, вы попадете в игровое меню. Через него вы сможете сохранять и загружать свои игры, шаблоны залов и номеров, а также переходить к меню настроек. Наконец, через это меню вы можете выйти из игры.

Глава 3. Обустройство гостиницы

Вид изнутри

Чтобы осмотреть постройку изнутри, щелкните по значку *переключения вида* на верхней панели инструментов. Попад в помещение, вы сможете менять дизайн комнат, добавлять новые номера и расставлять вещи.

Три точки обзора

Вы можете разглядывать интерьер своего заведения под одним из трех углов: в изометрии, в перспективе и сверху. Чтобы переключаться между разными точками зрения, воспользуйтесь кнопками на круглой панели инструментов над мини-картой или горячими клавишами обзора ("Q" для изометрии, "W" для перспективы и "E" для вида сверху).



При первом входе в здание вы увидите интерьер в изометрии, как на картинке выше. В этом режиме камера висит под углом в 60 градусов над уровнем пола.

Точка зрения с перспективой позволит вам посмотреть на гостиницу с уровня пола - вы сможете как бы "прогуливаться" по этажам и видеть ваше заведение таким, каким его видят работники и клиенты.

Вид сверху позволяет подвесить камеру подобно люстре, прямо под потолком выбранного этажа.

Перемещение при обзоре

Камера: изометрия, или вид сверху

Мышь

- Чтобы передвинуть камеру, подведите курсор мыши к нужному вам краю экрана.
- Чтобы приблизить или удалить картинку, зажмите правую кнопку мыши и подвиньте саму мышку вверх или вниз. Кроме того, вы можете изменять масштаб прокруткой колесика мыши.
- Чтобы повернуть камеру влево или вправо, зажмите правую кнопку мыши и подвиньте саму мышку влево или вправо.
- Чтобы изменить высоту размещения камеры, одновременно зажмите правую кнопку мыши и клавишу "Shift", а потом подвиньте мышку вверх или вниз.

Клавиши со стрелками

- Чтобы передвинуть камеру в нужную вам сторону, нажмите одну из клавиш со стрелками вверх, вниз, влево или вправо.
- Чтобы изменить высоту размещения камеры, зажмите клавишу "Shift" и нажмите кнопку со стрелкой вверх или со стрелкой вниз.

Камера: перспектива

Мышь

- Чтобы передвинуться вперед или назад, подведите курсор мыши к верху или же низу игрового экрана.
- Чтобы передвинуться влево или вправо, подведите курсор мыши к левой или правой части игрового экрана.
- Чтобы вращать камеру, зажмите правую кнопку мыши и подвигайте ее влево или вправо.
- Чтобы изменить высоту размещения камеры, зажмите правую кнопку мыши и подвигайте самой мышкой вверх или вниз.

Клавиши со стрелками

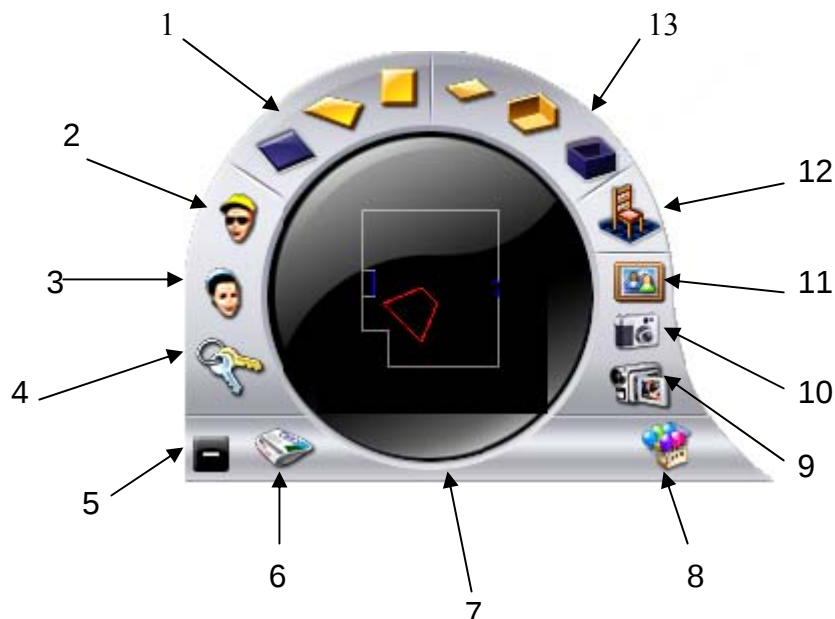
- Чтобы передвинуться вперед или назад, используйте клавиши со стрелками вверх и вниз.
- Чтобы вращать камеру, используйте клавиши со стрелками влево и вправо.
- Чтобы изменить высоту размещения камеры, зажмите клавишу "Shift" и нажмите клавишу со стрелкой вверх или вниз.

Шаблоны и объекты

Находясь в гостинице, вы можете расставлять там предметы и даже проектировать новые комнаты. Графа **Шаблоны** позволяет увидеть форму и наполнение помещений, а графа **Объекты** – ознакомиться со списком предметов в выбранном шаблоне помещения. Вы можете сохранять шаблоны наиболее часто используемых комнат. После сохранения всегда можно быстро "заказать" эти комнаты при отделке новой гостиницы. Например, вы решили сохранить шаблон под названием "Шикарный номер", в который входят спальня и примыкающая к ней ванная комната. До сохранения вы тщательно и обдуманно подобрали предметы интерьера (двуспальную кровать, роскошную ванную, широкоэкранный телевизор и тысячу создающих уют мелочей). Теперь вам не потребуется вновь кропотливо обставлять схожий номер – достаточно загрузить имеющийся шаблон и "наштамповать" таких номеров сколько душе угодно.

Круговая панель

В нижнем левом углу экрана расположена круговая панель инструментов, на которой находятся кнопки управления шаблонами и объектами. Ниже приведено описание каждой из этих кнопок.



1. Точки обзора – эти кнопки используются для переключения между тремя видами обзора (смотрите Главу 3, раздел "Три точки обзора").

2. Список клиентов – вызывает окно доступной вам информации о посетителях гостиниц (горячая клавиша "F6").

3. Список сотрудников – вызывает окно доступной вам информации о персонале гостиниц (горячая клавиша "F7").

4. Список номеров и построек – вызывает окно доступной вам информации о номерах и служебных постройках (горячая клавиша "F8").

5. Скрыть/Показать панель – позволяет убрать панель инструментов с экрана и вновь вернуть ее на место.

6. Журнал сообщений – вызывает окно с перечнем сообщений о событиях в вашей гостинице.

7. Мини-карта – в этом круге представлена схема текущего этажа вашей гостиницы, вид сверху. Вы можете щелкнуть левой кнопкой мыши по любой точке на мини-карте и сразу же переместитесь в выбранную точку здания.

8. Открыть/закрыть гостиницу – чтобы открыть двери своего заведения для посетителей, щелкните левой кнопкой мыши по значку "Открыть гостиницу" () . После этого значок изменится. На нем будет изображен шлагбаум , а функция кнопки изменится на "Закрыть на ремонт". Закрывать гостиницу требуется в случае серьезной перепланировки номеров и помещений.

9. Видеозапись – позволяет сделать запись с текущей точки обзора (смотрите Главу 3, раздел "Съемка и просмотр фотографий/видео").

10. Фотосъемка – позволяет сделать фотоснимок с текущей точки обзора и сохранить изображение в фотоальбоме (горячая клавиша "P").

11. Фотоальбом – вызывает ваше личное хранилище фотографий и видеосъемок, сделанных в ходе игры (смотрите Главу 3, раздел "Съемка и просмотр фотографий/видео").

12. Меню объектов, текстур и комнат – вызывает еще одну панель инструментов с кнопками, которые позволяют выбирать/изменять объекты, текстуры и целые помещения гостиницы (смотрите Главу 3, раздел "Подготовка шаблона").

13. Показать/скрыть стены – эти кнопки позволяют скрыть стены гостиницы (, горячая клавиша "R"), оставить только задние стены (, горячая клавиша "T") и вывести на экран все стены (, горячая клавиша "Y"). Попробуйте пощелкать по разным кнопкам и подобрать себе вид по вкусу.

Нижняя панель инструментов

Данная панель располагается внизу экрана. Как и круговая панель, она содержит кнопки работы с интерьером гостиницы. С помощью этих кнопок вы можете добавлять номера, размещать в них предметы, менять обои на стенах, совершать другие ремонтные и косметические действия. Чтобы вызвать нижнюю панель инструментов, щелкните левой кнопкой мыши по полу своей гостиницы, а затем по кнопке **Меню объектов, текстур и номеров** (, горячая клавиша "N").

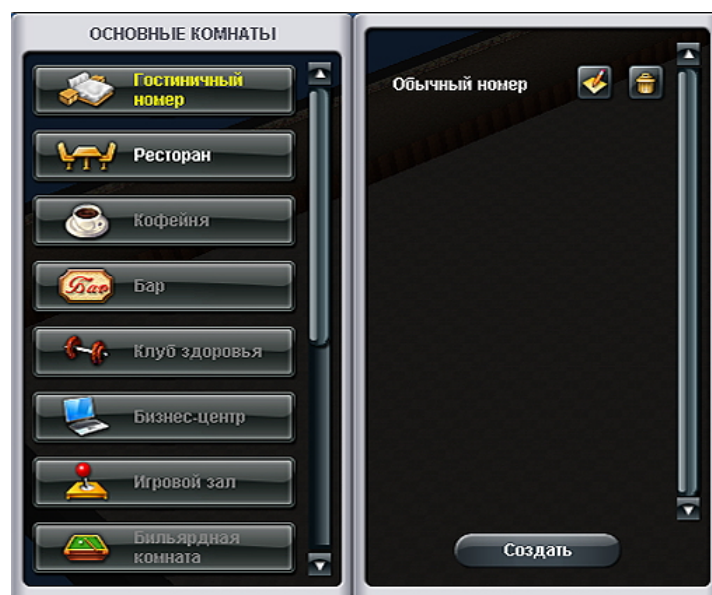
номеров (, горячая клавиша "N").



Подготовка шаблона

Добавление номеров и создание шаблонов

Чтобы подготовить шаблон (или номер), надо сменить точку обзора интерьера здания и перейти на тот этаж, на котором вы планируете создать помещение. Чтобы вызвать на экран **Меню** шаблонов, щелкните по кнопке "Помещение" – она находится на нижней панели инструментов.



Меню шаблонов

Кнопки в левой части меню обозначают разные типы шаблонов (сверху вниз: Гостиничный номер, Ресторан, Кофейня, Бар, Спорткомплекс, Бизнес-центр, Игровой зал, Бильярдная, Бассейн, Библиотека, Кондитерская, Ювелирный бутик, Лавка искусств и ремесел, Магазин электроники).

Чтобы выбрать интересующий вас тип помещения, щелкните ЛКМ по соответствующей кнопке в левой части меню. На экране появится новое окно. Если вы еще не создавали шаблоны выбранного типа помещений, то в новом окне будет только кнопка **Новое помещение** (в некоторых сценариях часть шаблонов может быть создана заранее). Если у вас уже есть шаблоны, их названия будут приведены в списке.

Щелкните по кнопке **Новое помещение**. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, сдвиньте курсор в сторону и выделите на полу гостиницы место под свою будущую постройку. Обратите внимание на цвет выводимого прямоугольника. Если он красный, значит, помещение здесь размещаться не может: либо оно само по себе слишком маленькое, либо заехало на другое помещение или предмет. Точную причину вам всегда укажет сообщение в верхней части экрана. Если цвет прямоугольника сменился на синий, можете отпустить кнопку мыши. Как только вы это сделаете, на месте прямоугольника возникнет выбранное вами помещение. В окно рядом с меню типов шаблонов будет добавлена новая кнопка с типовым названием (например "Гостиничный номер 1"). Это так называемая **Матрица шаблона** созданной комнаты. Ее можно переименовать. Для этого щелкните по одноименной кнопке () . Теперь вы можете запросто наштамповать множество подобных комнат. Просто выберите матрицу и разместите помещения на полу гостиницы. Кроме всего прочего, любое внесенное в созданный шаблон изменение (коррекция размера, размещение новых или перестановка имеющихся предметов) автоматически отразится на всех созданных с помощью этого шаблона помещениях. Так что когда вы получите доступ, скажем, к новой мебели, достаточно будет вставить ее в шаблон. Вы автоматически разместите все свои обновления в связанных с шаблоном комнатах.

Перемещение, коррекция размера и удаление комнат

Чтобы изменить размер уже построенной комнаты, щелкните ЛКМ по кнопке **Коррекция размера / перемещение комнаты** (). Затем в главном игровом окне выберите интересующее вас помещение. Щелкните ЛКМ по любому из зеленых квадратиков по краям комнаты. Не отпуская кнопку мыши, передвиньте курсор. Так вы измените габариты помещения. Помните, что вы меняете размер не только данной комнаты, но и всех созданных по соответствующему шаблону (например "Гостиничный номер 1") помещений. Ввиду этого пол изменяемого помещения может оставаться красным, даже если вроде бы никто и ничто не мешает изменить размер. Если вы видите, что пол без видимой на то причины остается красным, значит, при изменении размера других связанных комнат произошло наложение границ помещений на объекты или другие постройки.

Чтобы переместить помещение, щелкните ЛКМ по кнопке **Коррекция размера / перемещение комнаты** (). Выберите интересующее вас помещение. Щелкните по нему левой кнопкой мыши и переместите комнату в нужное вам место (шаблон комнаты "приклеится" к курсору мышки). Когда этот шаблон окажется именно там, где требуется, щелкните левой кнопкой мыши еще раз. Так вы перенесете комнату.

Чтобы удалить помещение, щелкните ЛКМ по кнопке **Удаление комнаты** (). Затем дважды щелкните ЛКМ по не устраивающему вас помещению. Обратите внимание, что таким способом вы будете удалять помещения строго по одному. Если же вы хотите убрать все созданные по одному шаблону помещения, то выберите кнопку этого шаблона, а потом щелкните по кнопке **Удалить**. В конце операции на экране появится окно с запросом подтверждения действия.

Добавление пристроек

В отдельных случаях шаблон одного помещения может содержать не только макет основного помещения, но и макет добавленной позже пристройки. Например, в шаблон **Гостиничного номера** можно добавить ванную комнату. Доступные к размещению пристройки выводятся в списке меню помещений рядом со списками **Объектов** и **Текстур**.

Вопрос: Почему я не могу добавить новую комнату?

Ответ: Скорее всего, вы не можете добавить комнату по одной или нескольким из перечисленных ниже причин:

- Помещение слишком маленькое.
- Помещение наложено на другие комнаты, стены или предметы либо перекрывает к ним доступ.
- У вас недостаточно денег.

Коррекция шаблонов

Двойной щелчок по шаблону левой кнопкой мыши вызывает на экран меню с подробным перечнем параметров этого шаблона. В нем вы сможете менять указанные параметры (такие как плата за использование, число сотрудников, даже качество зубной пасты!) и точно отрегулировать работу помещения. Постарайтесь сделать так, чтобы комнаты приносили больше прибыли и нравились посетителям. Более подробные сведения о функции точной настройки расположены в разделе **Доступ к параметрам комнат и построек**.

При настройке вам могут пригодиться и другие сведения: данные о жалобах и потребностях клиентов, финансовые отчеты об эксплуатации помещений (смотрите Главу 5, раздел "Методы обработки клиентов"). Учтите, что настраивать можно не только помещения, но и некоторые объекты – например, телевизоры (смотрите Главу 3, раздел "Настройка объектов").

Размещение объектов

Добавление объектов

После добавления шаблона помещения на выбранный этаж гостиницы вы сможете добавлять в это помещение самые разные предметы и объекты. Так, номер можно оборудовать кроватью и расставить стулья, а стены комнаты украсить новыми обоями. Чтобы приступить к изменениям, выберите нужный вам шаблон. Для этого щелкните по его полу левой кнопкой мыши. Затем щелкните по кнопке **Меню объектов, текстур и комнат** (на круговой



панели значок). В нижней части экрана появится дополнительная панель инструментов. На появившейся панели найдите кнопку **Объекты**. Щелкните по ней левой кнопкой мыши. На экране появится окно **Меню объектов**.

В меню объектов вы увидите перечень всех относящихся к выбранному помещению и готовых к размещению объектов. В меню текстур вы сможете выбрать оформление пола, стен и потолка помещения. Чтобы добавить в комнату предмет, откройте меню объектов, щелкните по его записи левой кнопкой мыши, а затем переместите курсор в нужное вам место. Зажмите левую кнопку и подвигайте мышкой из стороны в сторону. Так вы можете задать ориентацию объекта в пространстве.

Если пол под выбранным объектом остается синим, значит, после щелчка левой кнопкой мыши этот объект встанет на указанное место. Если же цвет поменялся на красный, значит, в текущем месте объект размещать нельзя. Всегда обращайте внимание на сообщения в верхней части экрана. Из них вы узнаете, что именно послужило причиной ошибки и почему объект нельзя оставить там, где он сейчас находится. Если вы передумали добавлять объект, просто щелкните правой кнопкой мыши. Силуэт выбранного объекта пропадет.

Некоторые объекты сами по себе бесполезны, поэтому добавляются только в сочетании с обслуживающим их персоналом, который приступит к работе в момент открытия заведения. Например, если вы разместите в гостинице приемную стойку, то автоматически наймете и дежурную, которая станет принимать посетителей. Так что вам не понадобится отдельно набирать персонал, да еще и распределять новых сотрудников по рабочим местам.

Обратите внимание: от типа вашей гостиницы зависят и комплекты/стили доступной мебели. Например, если вы решили открыть классический отель городского типа, то получите один набор мебели, а если современный отель городского типа – то другой. Это произойдет потому, что для поддержания собственного стиля классические отели должны обставляться только традиционной мебелью, а современные отели больше тяготеют к авангардному дизайну.

Один из самых простых способов быстро разместить несколько однотипных объектов по всей гостинице – это расставить копии уже добавленного объекта. Для этого зажмите клавишу "Alt" и щелкните по добавленному объекту левой кнопкой мыши. Копия выбранного объекта немедленно прилипнет к курсору. Теперь можно водить им по гостинице, щелкать по нужным вам местам и добавлять туда копии объекта.

После выбора объекта из меню (объект привяжется к курсору мыши) вы все еще сможете просматривать перечень всех доступных типов объектов с помощью клавиш "[" и "]".

Вопрос: Почему я не могу добавить новые объекты?

Ответ: Если у вас возникли проблемы с добавлением объекта, обратите внимание на следующее:

- Маленькие предметы, такие как телефонные аппараты или вазочки, должны ставиться на другие, более крупные объекты (например столы). Действуйте согласно здравому смыслу и жизненному опыту.
- Не забывайте правильно ориентировать предметы в пространстве. Некоторые объекты, такие как раковины, должны прислоняться задней стороной к стене; окна требуется устанавливать на внешних стенах и так далее.
- Вам может банально не хватать места для размещения.
- Возможно, перекрыты пути подхода людей к объекту. Не забывайте, что гости или работники гостиницы могут взаимодействовать с предметами, а значит, должны к ним подходить. Подобные места взаимодействия отмечены зеленым цветом.
- Вы уверены, что запаслись достаточным количеством наличных?

Перемещение и удаление объектов

Чтобы передвинуть уже добавленные объекты в другое место, щелкните ЛКМ по кнопке



Перемещение объектов и выберите нужный объект. Затем щелкните по нему и перетащите в новое место. Задайте ориентацию объекта в пространстве, а потом щелкните ЛКМ еще раз. Все, объект отцепился от курсора и оказался на новом месте.

Чтобы удалить существующий объект, щелкните ЛКМ по кнопке **Удаление объектов** () , а потом дважды щелкните левой кнопкой мыши по неудобному вам объекту.

Настройка объектов

Как мы уже говорили, настраивать можно не только целые шаблоны помещений, но и отдельные объекты. К примеру, если вы решили отрегулировать работу телевизора, дважды щелкните по нему левой кнопкой мыши. На экране появится окно **Меню подробных сведений о предмете**, которое изображено на рисунке ниже. В этом окне вы увидите название предмета, дату его покупки, стоимость эксплуатации и опции обслуживания (кабельное телевидение, видеоигры и так далее). Активация новых, качественных услуг повышает привлекательность соответствующих номеров и помещений с точки зрения клиентов вашего заведения.

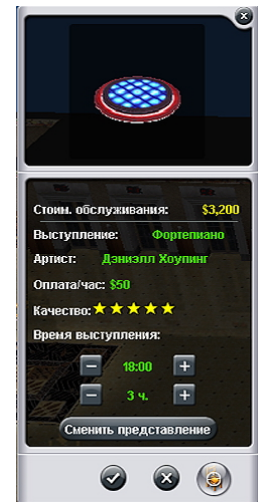


Вот полный перечень объектов, параметры которых вы можете настроить

Тип	Размещение	Параметры
Телевизоры	Гостиничный номер	Для развлечения посетителей можно включить следующие опции: Кабельное ТВ, Спутниковое ТВ, Фильмы по заказу, Видеоигры по заказу
Компьютеры	Компьютерный зал в бизнес-центре	Скорость соединения с сетью Интернет можно отрегулировать через меню подробных сведений Компьютерного зала. Вам доступны следующие подключения: Нет, Низкая скорость, Средняя скорость, Высокая скорость, Самая высокая скорость
Осветительные приборы	Любое помещение	Яркость и радиус освещения каждой лампы можно отрегулировать через меню подробных сведений об осветительном приборе. Для его вызова дважды щелкните левой кнопкой мыши по прибору
Стойки регистрации (для бизнес-центра)	Бизнес-центр	Чем больше опций вы активируете, тем привлекательнее станет ваш бизнес-центр. Вам доступны следующие виды обслуживания: Отправка писем и открыток, Отправка посылок, Услуга доставки курьером, Услуга устных и письменных переводов, Услуги секретаря
Конторки	Холл	Укажите количество работников и функцию конторки. Вы можете выбрать один из следующих вариантов: Стойка регистрации, Касса, Справочное бюро или Стол консьержки
Двери холла	Вход в холл	Здесь вы сможете изменить внешний вид дверей, чтобы они подходили к общему стилю вашей гостиницы
Картины и настенные фотографии	Большинство помещений	Вы можете изменить высоту крепления рамок, а также выбрать, какие именно изображения в них находятся
Спортивный инвентарь	Спортклуб	Вы можете указать количество комплектов спортивного снаряжения, а также изменить его цвет
Туалетные принадлежности	Ванная комната	Вы можете изменить цвет сантехники из эстетических соображений оформления комнаты

Живая музыка к услугам клиентов

Одним из самых интересных объектов вашей гостиницы станет **Сцена**. Добавив эту площадку на один из этажей заведения, вы сможете приглашать исполнителей живой музыки, а те станут развлекать посетителей. Обратите внимание: сцены можно размещать только в определенных местах - холле, ресторане, кофейне, баре. На выбор вам предоставят несколько видов сцен, однако не все они будут доступны с самого начала игры. Часть таких сцен даже потребует особой разблокировки через интерфейс разблокирования предметов (смотрите Главу 4, раздел "Максимальное удовольствие клиентов и разблокирование предметов").



Что касается самих выступлений, то вам доступны следующие варианты: пианино, скрипка, виолончель, саксофон, джаз-группа, рок-группа, кантри. Учтите, что джазовые и рок-группы могут выступать только на специальных сценах, которые еще придется разблокировать. Чтобы нанять исполнителя, дважды щелкните по сцене левой кнопкой мыши и вызовите на экран окно подробных сведений об объекте. После этого щелкните по кнопке **Сменить исполнителя**.

На экране появится новое окно со списком доступных для найма исполнителей. У каждого из них есть показатели качества исполнения и размера почасовой оплаты. После найма исполнителя вы можете точно настроить время начала и продолжительность его выступления.

СПИСОК ВЫСТУПЛЕНИЙ			
Тип выступления	Имя артиста	Оплата за час	Качество
Нет представления			
Фортепиано	Джон Теш	\$20	★★★★★
Фортепиано	Сара Кэллахан	\$30	★★★★★
Фортепиано	Джеральд Реймонд	\$40	★★★★★
Фортепиано	Дэниэл Хоупинг	\$50	★★★★★
Саксофон	К. О. Паркер	\$20	★★★★★
Саксофон	Рэнди Хоук	\$30	★★★★★
Саксофон	Джон Колвин Трейн	\$40	★★★★★
Саксофон	Лес Янгер	\$50	★★★★★
Кантри	Г. Б. Пресли	\$20	★★★★★
Кантри	Джон Е. Кэш	\$30	★★★★★

Смена текстур

Вы можете изменить облик всей комнаты, перекрасив пол, стены и/или потолок помещения. Например, на пол может пойти текстура нового ковра или паркетного покрытия, на стенах появятся обои другой расцветки, а потолок заиграет новыми красками. Чтобы применить выбранную текстуру, сначала выберите шаблон нужной вам комнаты, щелкнув по ее полу левой кнопкой мыши. Затем щелкните по расположенной на круговой

панели кнопке **Меню объектов, текстур и комнат** () . Теперь осталось только выбрать саму текстуру. Для этого щелкните по кнопке **Текстуры** и вызовите на экран **Меню текстур**.



Меню текстур

Выберите ту часть комнаты, которую хотите изменить (например пол). Вы увидите, что в списке появилась подборка текстур для пола. Чтобы выбрать приглянувшуюся текстуру, щелкните по ней левой кнопкой мыши. Интересующий вас участок помещения окрасится

под цвет этой текстуры. Если вы щелкните по кнопке наборов текстур () , то увидите список заранее заданных текстур и сможете комбинировать расцветки комнаты.

Кроме того, вы можете пролистывать список доступных текстур при осмотре интерьера гостиницы. Для этого используйте следующие клавиши:

F	Просмотр наборов текстур для выбранного шаблона или холла
X	Смена текстуры стен выбранного шаблона или холла
V	Смена текстуры пола выбранного шаблона или холла
N	Смена текстуры потолка выбранного шаблона или холла

Редактирование исходных текстур

При создании нового шаблона его пол, стены и потолок будут оформлены стандартными текстурами. Вы можете заменить эти исходные текстуры, чтобы сразу же получать помещение по своему вкусу. Для этого щелкните по находящейся на верхней панели

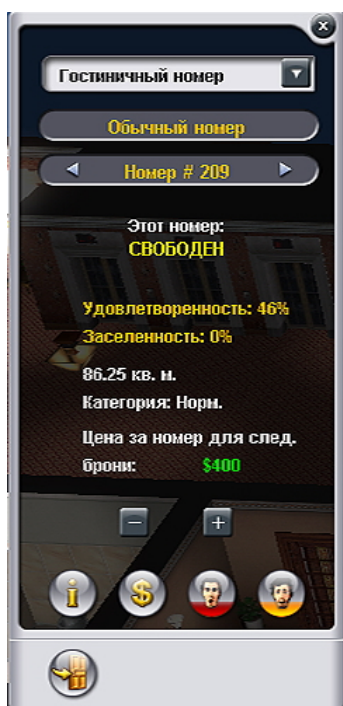
инструментов кнопке меню настроек (). Чтобы изменить задаваемые при создании шаблона текстуры, выберите тип помещения, а потом и нужные вам текстуры пола, стен, потолка. Есть и другой способ: выберите уже созданную ранее комнату и нажмите клавишу "U". Игра запомнит текстуры этой комнаты и будет автоматически присваивать их каждому помещению такого типа.

Сохранение и загрузка шаблонов

После того как вы настроили и применили созданные шаблоны, можно сохранить их для использования в других гостиницах. Нажмите клавишу "F11". На экране появится окно **Меню сохранения шаблонов**. В этом меню вы можете выбрать один, несколько или все подлежащие сохранению шаблоны (они должны использоваться в текущей гостинице).

Чтобы вызвать окно **Меню загрузки шаблонов**, нажмите клавишу "F12". Вы увидите список ранее сохраненных шаблонов. Выберите из него один, несколько или все интересующие вас шаблоны. После загрузки запись о шаблоне будет добавлена в окно матриц шаблонов и станет доступной для использования в текущей гостинице.

Подробные сведения о комнатах и постройках



После добавления в интерьер гостиницы той или иной комнаты/постройки вы можете дважды щелкнуть по полу нового помещения левой кнопкой мыши и вызвать на экран окно с подробными сведениями об этом объекте.

В этом окне вы увидите данные о размере и качестве помещения, его статусе, уровне загруженности, степени удовлетворения клиентов и так далее. В целом, сведения можно разделить на две категории: информацию и пожелания.

В нижней части окна расположено четыре кнопки. Слева направо:

Общие сведения , **Финансы** , **Жалобы** ,

Предложения . Эти кнопки обозначают закладки для данного окна. В случае, например, гостиничного номера, вы можете повлиять на занятость комнаты и увидеть степень удовлетворенности этим помещением проживающего клиента.

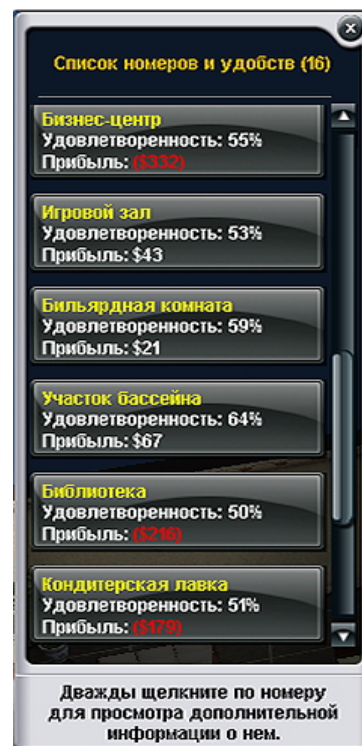
С помощью стрелок перемещения влево/вправо вы можете переключаться между гостиничными номерами разных типов (конечно, если у вас есть несколько типов). С помощью стрелок на позицию ниже вы можете переключаться между существующими комнатами выбранного типа. В верхней части окна находится раскрывающееся меню. Его можно использовать для перехода к различным типам наличествующих в вашей гостинице шаблонов. Сведения для разных типов шаблонов не слишком отличаются друг от друга.

Исключением можно назвать только особые сведения, присущие определенным помещениям (например, указание и регулировка количества работников ресторана, стоимость посещений спортивно-оздоровительного центра и тому подобное).

Примечание: если вы измените степень загруженности помещений, это изменение коснется только следующих посетителей. Те клиенты, которые уже забронировали поселение или посещение комнаты, будут пользоваться ею по прежнему тарифу. Так что не удивляйтесь, если отдача от изменения ценовой политики скажется на вашем деле не сразу.

Сообщения от посетителей вашей гостиницы накапливаются в двух оставшихся закладках: Жалобы и Предложения. Вы можете получить общее представление о количестве жалоб/предложений клиентов по цвету соответствующих кнопок. Красный цвет указывает на жалобы, желтый – на пожелания. Чем больше та или иная кнопка залита соответствующим ей цветом, тем больше жалоб или предложений под ней скопилось.

Чтобы вывести на экран список всех ваших комнат и построек с указанием уровня удовлетворенности и доходов, щелкните левой кнопкой мыши по значку Список комнат и построек (, горячая клавиша "F8"). Этот значок находится на круговой панели инструментов. Вы можете использовать этот список для выбора отдельного помещения и вывода на экран окна подробных сведений.



Типы построек

Для нормальной работы некоторые помещения требуют размещения (в своих шаблонах) дополнительных объектов, а иногда – даже возведения дополнительных пристроек. Ниже приведен список таких помещений и всех необходимых или необязательных объектов/пристроек.

Холл

Холл – это единственное помещение гостиницы, которое не требует предварительного создания шаблона. Однако для эффективной работы вашего заведения лучше снабдить это помещение необходимыми объектами.

Ваш холл должен обязательно располагать **стойкой регистрации** и **кассой**. Оба этих стола относятся к типу "Конторка". Первая же добавляемая в холл конторка автоматически становится стойкой регистрации. Вторая добавляемая конторка также автоматически получает статус кассовой. Конечно, вы можете изменить предназначение конторки. Для этого просто дважды щелкните левой кнопкой мыши по интересующей вас конторке. На экране появится окно со списком вариантов: стойка регистрации, касса, справочное бюро и стол консьержки.



Обратите внимание, что именно у стойки регистрации ваши потенциальные клиенты бронируют номера и сообщают о своем прибытии. Поэтому, **если у вас не будет ни одной стойки регистрации, то и посетителей в гостинице тоже не будет**. Касса не менее важна. Именно у этого денежного стола посетители расплачиваются за пребывание. Если вы не поставите кассу, то клиенты покинут вашу гостиницу со своими деньгами и не заплатят вам ни гроша! К счастью, оставшиеся два вида конторок выставлять не обязательно, однако каждая из них повышает уровень обслуживания в вашем заведении.

Гостиничный номер

Гостиничные номера – основное средство обслуживания клиентов. Все-таки у вас гостиница. Именно эти комнаты служат для размещения приезжих. Наличие спальни и ванной желательно, но не обязательно.

Чтобы вызвать на экран список полезных мелочей, дважды щелкните левой кнопкой мыши по ванной комнате. С помощью этого списка вы можете отрегулировать уровень обслуживания. Так, можно указать качество и количество предоставляемого мыла, шампуня, кондиционера, лосьона для ванн/тела, зубной пасты, зубных щеток и фенов.

Ресторан

Обустраивать в своем заведении ресторан не обязательно. Однако помните, что он не только позволяет вашим постояльцам комфортно обедать, но и привлекает прохожих, которые не собираются снимать номера. В ресторане обязательно должна быть **кухня**. Кроме того, в нем можно разместить мужской и женский туалеты (смотрите Главу 5, раздел "Обустройство преуспевающего ресторана").

Чтобы вызвать на экран окно подробных сведений о ресторане, дважды щелкните левой кнопкой мыши по его полу. В этом окне можно изменить количество обслуживающего персонала: официантов и разносчиков. Кроме того, можно регулировать качество продуктов, а также стоимость (от 1 - минимальная, до 10 - максимальная).

Кофейня

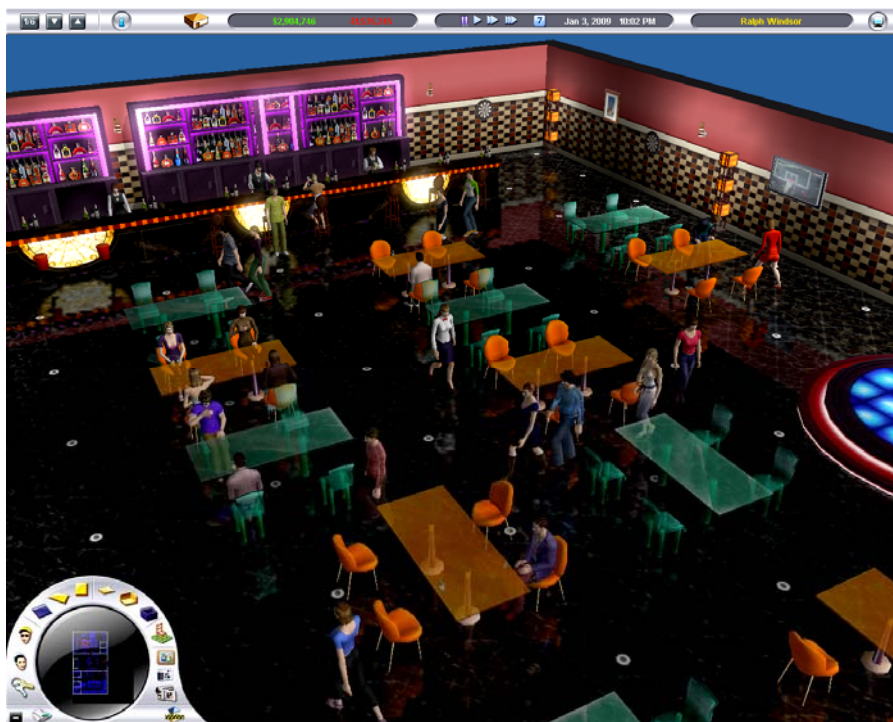
Кофейня прекрасное место отдыха ваших гостей, где они могут насладиться чашечкой отменного кофе в приятной расслабляющей атмосфере. В кофейне можно разместить мужской и женский туалеты.

Чтобы вызвать на экран окно подробных сведений о кофейне, дважды щелкните левой кнопкой мыши по ее полу. В этом окне можно изменить количество официантов. Кроме того, можно регулировать качество напитков, а также стоимость (от 1 - минимальная, до 10 - максимальная).

Бар

В бар обычно ходит та же публика, что посещает рестораны. В нем можно разместить мужской и женский туалеты.

Чтобы вызвать на экран окно подробных сведений о баре, дважды щелкните левой кнопкой мыши по его полу. В этом окне можно изменить количество разносчиков. Кроме того, можно регулировать качество напитков, а также стоимость (от 1 - минимальная, до 10 - максимальная).



Спортивно-оздоровительный центр

В этом помещении постояльцы и зашедшие с улицы клиенты могут заниматься фитнесом и повышать свой жизненный тонус. **В центре необходимо оборудовать женскую и мужскую раздевалки.** Кроме того, там следует возвести хотя бы одну из следующих построек:

- Косметический салон – в этой комнате посетителей ждут процедуры ухода за лицом и телом.
- Массажный кабинет – здесь делаются расслабляющие терапевтические массажи.
- Спортзал – базовое помещение центра. Именно здесь размещается спортивное оборудование и инвентарь для физических упражнений.
- Сауна – в этой комнате с регулируемой температурой воды и воздуха посетители могут расслабиться и избавиться от токсинов.
- Гидромассажные ванны – в этой комнате посетители могут принимать прекрасно расслабляющие и хорошо сказывающиеся на здоровье массажные или минеральные ванны.
- Душ Шарко – в этой комнате посетители могут принимать оздоровительный и очищающий поры контрастный душ.
- Солярий – в этой комнате посетители смогут получить искусственный загар.
- Кабинет звукотерапии – в этой комнате посетителям предоставляется особая, модная ныне услуга обработки тела волнами низкочастотного звука, прекрасно снимающими напряжение и повышающими общий тонус.

Из всех этих помещений бесплатны только раздевалки и туалеты. Все остальные комнаты требуют почасовой или разовой оплаты, размер которой можно настроить через меню подробных сведений о помещении (окно меню вызывается двойным щелчком левой кнопкой мыши по полу помещения).



Бассейн

Крытый плавательный бассейн позволяет вашим посетителям расслабляться и плавать в любое время и в любую погоду. **В бассейне необходимо оборудовать женскую и мужскую раздевалки, а также отдельные туалеты.**

Чтобы вызвать окно с подробными сведениями о бассейне, дважды щелкните по его полу левой кнопкой мыши. В меню бассейна вы сможете настроить стоимость пользования этим помещением.



Бизнес-центр

Постройка бизнес-центра позволяет привлечь в вашу гостиницу деловых и корпоративных клиентов. Бизнес-центр должен быть оборудован хотя бы одним из перечисленных ниже помещений: **конференц-залом, компьютерным залом и/или зоной отдыха для деловых лиц.**

Обратите внимание, что конференц-зал и зона отдыха для деловых лиц оплачиваются на разовой основе, а бронирование терминалов в компьютерном зале основано на почасовой оплате. Чтобы настроить размер оплаты, дважды щелкните по полу интересующего вас помещения левой кнопкой мыши.

Подключение к сети доступно не только в компьютерном зале. В настройках конференц-зала и зоны отдыха вы также можете указать возможность подключения к сети Интернет через систему Wi-Fi. Кроме того, вы можете выбрать скорость подключения к сети в компьютерном зале. Доступные варианты: Нет, Низкая скорость, Средняя скорость, Высокая скорость, Самая высокая скорость. Учтите, что от выбранной скорости зависят расходы на обслуживание помещения.

Кроме подключения к сети вы можете добавить и другое дополнительное обслуживание. Для этого дважды щелкните левой кнопкой мыши по стойке регистрации в бизнес-центре.

Виды дополнительных услуг:

- Почтовая доставка писем, открыток и посылок.
- Доставка курьером.
- Услуги устного и письменного перевода.
- Услуги секретаря.

Чем больше услуг вы предоставляете, тем привлекательнее станет ваш бизнес-центр с точки зрения деловых клиентов, однако и расходы на это помещение также возрастут.

Игровой зал

В этом помещении посетители вашей гостиницы смогут отдохнуть и развлечься незатейливыми играми: побросать дарты, сгонять партию-другую на автомате пинбола, посоревноваться друг с другом в видеоиграх. Игровой зал не требует дополнительных пристроек.

Чтобы настроить размер оплаты за пользование игровым залом, дважды щелкните по его полу левой кнопкой мыши.

Бильярдная

Бильярдная комната отличное место отдохнуть, провести время и отвлечься от забот за классической игрой. Как владелец гостиницы, вы можете оборудовать это помещение бильярдными столами, на которых и будут гонять шары довольные посетители.

Чтобы настроить размер оплаты за пользование бильярдной, дважды щелкните по ее полу левой кнопкой мыши.



Библиотека

Тихое и спокойное место для размышлений и чтения. Это помещение не требует возведения каких-либо дополнительных пристроек.

Чтобы настроить размер оплаты за пользование библиотекой, дважды щелкните по ее полу левой кнопкой мыши.

Кондитерская

В этом царстве сладостей и сдобы посетители вашей гостиницы смогут приобрести самые разные мучные изделия и иные произведения кулинарного искусства. Это помещение не требует возведения каких-либо дополнительных пристроек.

Чтобы настроить стоимость продаваемых кондитерских изделий, дважды щелкните по полу кондитерской левой кнопкой мыши.

Ювелирный бутик

В этом маленьком магазинчике с большими ценами посетители вашей гостиницы смогут подыскать украшения – себе на радость, для ублажения начальства, а то и ради улыбки любимых людей. Это помещение не требует возведения каких-либо дополнительных пристроек.

Чтобы настроить стоимость продаваемых украшений, дважды щелкните по полу ювелирного бутика левой кнопкой мыши.

Лавка искусств и ремесел

В этой лавке посетители гостиницы смогут приобрести памятные сувениры, поделки и прочие приглянувшиеся им декоративные безделушки. Это помещение не требует возведения каких-либо дополнительных пристроек.

Чтобы настроить стоимость продаваемых изделий и сувениров, дважды щелкните по полу лавки левой кнопкой мыши.



Магазин электроники

В этом магазине посетители гостиницы смогут подыскать себе модные гаджеты, компьютеры и другую электронную технику на любой вкус. Это помещение не требует возведения каких-либо дополнительных пристроек.

Чтобы настроить стоимость продаваемых электротоваров, дважды щелкните по полу магазина левой кнопкой мыши.

Внешние постройки

Вы вправе возводить постройки не только в самой гостинице, но и на прилегающей к ней территории. Перейти к списку таких построек можно через круговую панель инструментов.

Для этого надо щелкнуть по значку меню построек () левой кнопкой мыши.

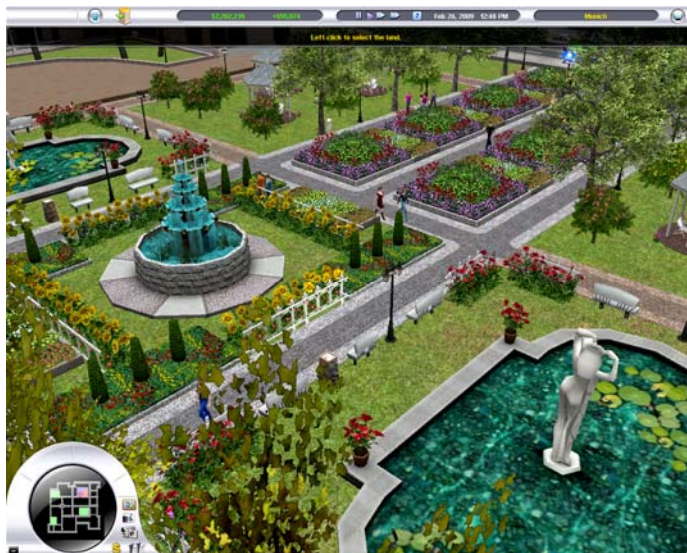
На экране появится окно с перечнем построек, которые вы сможете разместить вокруг самого заведения. Все внешние постройки делятся на следующие типы: Парки отдыха (,

Открытые плавательные бассейны (, Открытые скалолазные площадки (. Под значками этих построек расположено еще две кнопки, которые позволяют перемещать/вращать () или удалять () выбранную постройку.

Примечание: помните, что, как и в случае с покупкой гостиницы, вы можете размещать внешние постройки только на своей земле.

Парки

Парки предназначены для неспешных прогулок ваших постояльцев среди зеленых лужаек и ухоженных деревьев. Учтите, что для нормальных прогулок по парку необходимы дорожки. Местные жители очень воспитаны и не станут ходить по газонам. Поэтому при разбивке такого парка самое важное, на что следует обратить внимание, это сеть дорожек. Такие дорожки должны пронизывать весь парк и позволять посетителям в полной мере наслаждаться природой.



Конечно, парк состоит не только из дорожек и лужаек. Вы можете украсить свое творение памятниками, скульптурами и множеством других предметов. Не пожалейте времени и хорошенько пройдитесь по библиотеке доступных вам объектов. С нашей помощью и своим вкусом вы запросто сможете создать свой, неповторимый парк.

Внешние скалолазные площадки

Некоторые гости предпочитают прогулкам по паркам более активный отдых. Для таких сорвиголов вы можете оборудовать скалолазную площадку, имитирующую восхождение на отвесные скалы.

Как и в случае с большинством видов построек вашей гостиницы, за пользование скалолазной площадкой взимается плата. Чтобы настроить размер этой платы, дважды щелкните по возведенной площадке левой кнопкой мыши.

Открытые плавательные бассейны

Плавательные бассейны – одно из главных и уже ставшее классикой развлечение в хорошей гостинице. Они прекрасно подходят как для расслабления, так и для водных игр ваших посетителей. В игре "Доходный дом" вы можете создавать бассейны подходящего размера, менять их форму и общий стиль.

Чтобы построить плавательный бассейн, зайдите в окно меню построек (через значок на круговой панели), а потом выберите подходящий тип, форму и стиль бассейна. Затем нанесите разметку самого бассейна на свободную от объектов, купленную вами землю вокруг гостиницы. Если вы вдруг передумаете или решите поменять шаблон создаваемого бассейна, просто уберите нанесенную разметку. Для этого щелкните левой кнопкой мыши по значку перехода в режим удаления () , а потом пощелкайте по не устраивающим вас квадратикам.

Как и в случае с парком, открытый плавательный бассейн вполне может быть снабжен дополнительными объектами и пристройками: лесенками, трамплинами, подсветкой, волнообразующими машинами, креслами спасателей, шезлонгами, гидромассажными насосами и тому подобным.

Примечание: учтите, что посетители не станут пользоваться вашими бассейнами, если в них нет раздевалок.

Открытие и закрытие гостиницы

Не за горами тот великий день, когда все ваши помещения будут построены и обставлены, предметы интерьера размещены, а пространство вокруг гостиницы полностью обустроено. Как только все работы завершатся, открывайте свое заведение. Для этого достаточно

щелкнуть левой кнопкой мыши по значку **Открыть гостиницу** () в правой нижней части круговой панели. Как только вы это сделаете, двери гостиницы распахнутся для гостей. Если позже вам понадобится затеять капитальный ремонт или внести серьезные изменения в обстановку помещений, щелкните левой кнопкой мыши по значку **Закрыть на ремонт** () , этот значок появляется на месте значка "Открыть гостиницу" сразу после того, как ваше заведение начнет работать) в правой нижней части круговой панели.

Съемка и просмотр фотографий/видео

У вас есть возможность делать снимки или записывать видеофрагменты из жизни своей гостиницы. В этом вам помогут **Фотоаппарат** () (горячая клавиша "P") и **Видеокамера** () , значки вызова которых находятся на круговой панели инструментов. Все сделанные снимки и записи хранятся в **Фотоальбоме** () , вызвать который можно так же - щелчком по значку на круговой панели.

После выбора видеокамеры на экране появится окошко с кнопками управления записью:  (начало записи),  (прекращение записи). Кроме того, предусмотрена третья кнопка включения () или отключения () пользовательского интерфейса во время записи. Все отснятое видео будет автоматически перемещено в фотоальбом сразу после нажатия кнопки прекращения записи.

Открыв фотоальбом, снизу вы увидите ряд кнопок управления этим окном. Кнопка  позволит вам просматривать отснятые фотографии, кнопка  - отснятые видеоматериалы, кнопка  удаляет запись, а кнопка  копирует записи вашего фотоальбома и помещает их в папку фотографий  .

Глава 4. Управление гостиницей

Чтобы получить представление о положении дел в вашей гостинице и самой компании, вы можете воспользоваться **Окном сведений**, которое вызывается на экран щелчком по кнопке



на верхней панели инструментов.

Щелчок по кнопке выведет на экран **Боковую панель инструментов**, предоставляющую доступ к самым разным сведениям о заведении и компании. Ниже приведена классификация получаемой через эту панель информации.



Сведения о гостинице – щелчок по этому значку вызывает на экран окно со сведениями о работе выбранной гостиницы.

Сведения о компании – щелчок по этому значку вызывает на экран окно со сведениями о своей компании.

Счет и цели – щелчок по этому значку вызывает на экран окно со сведениями о целях играемого сценария и текущим счетом.

Исследования рынка – щелчок по этому значку вызывает на экран окно с анализом отзывов потребителей и причин выбора той или иной гостиницы.

Максимальное удовольствие клиентов и разблокирование предметов – щелчок по этому значку вызывает на экран окно со списком заблокированных объектов. Разблокировать тот или иной объект можно после доведения степени удовлетворенности клиента до 100%-ного уровня.

Сведения о гостинице



На этом экране представлены подробные и всеобъемлющие сведения о текущей выбранной гостинице. Вся информация разбита на семь классов (каждый из которых имеет свой значок в верхней части окна): Статус номеров, Удовольствие клиентов, Комнаты и постройки, Финансовые отчеты, Сотрудники, Реклама и Пакеты услуг.



Статус номеров

В этом окне вы можете менять стоимость бронирования номеров. Для этого пощелкайте по кнопкам плюса и/или минуса. Под списком номеров находятся два графика, на которых отражаются прошлая и прогнозируемая степень загруженности всех комнат. Вы можете задавать временной диапазон графиков с помощью выводимых на экран фильтров. Кроме того, возможен выбор типов отображаемых гостиничных номеров.

Удовольствие клиентов

Это окно разделено на два поля. В первом поле приводятся рейтинги удовлетворенности посетителей своими номерами, а также указывается количество жалоб/предложений по всем гостиничным номерам. Во втором поле приводятся рейтинги удовлетворенности посетителей всеми остальными помещениями гостиницы. Это окно поможет вам отслеживать нужды и чаяния своих постояльцев, своевременно реагировать на жалобы и устранять недостатки.

Планировка номера	Удовлетворенность клиента	Количество жалоб	Количество потребностей
Обычный номер	57%	0	0
Deluxe	59%	1	1

Категория	Удовлетворенность клиента	Значимость
Фойе	42%	8%
Гостиничный номер	57%	20%
Ресторан	55%	9%
Кофейня	52%	7%
Бар	47%	7%
Клуб здоровья	52%	10%
Бизнес-центр	57%	10%
Игровой зал	52%	3%
Бильярдная комната	59%	3%
Плавательный бассейн	64%	4%
Библиотека	51%	2%
Внешние сооружения	0%	10%
Впечатление от отеля	0%	7%
ВСЕГО	45%	100%

Комнаты и постройки

В этом окне представлен список всех доступных вам шаблонов построек. Они отсортированы по типу. Кроме того, здесь вы можете ознакомиться с кратким финансовым отчетом по текущему или последнему прошедшему месяцу (переключаться между этими временными периодами можно с помощью кнопки **Этот месяц**).

Финансовые отчеты

В этом окне вы сможете получить доступ к подробной информации о финансах вашей гостиницы. В отчеты входят сведения за текущий и последний прошедший месяц, а также данные по общему положению дел в текущем фискальном году.

Сотрудники

В этом окне находится информация о ваших сотрудниках: их средняя заработная плата, качество обслуживания, количество работающих в гостинице людей. Кроме того, здесь же можно ознакомиться с предлагаемой потенциальным сотрудникам заработной платой и стоимостью курсов обучения. Конечно, эти цифры можно поменять – для этого щелкайте по значкам плюс и/или минус.

Чем выше заработную плату вы предлагаете соискателям, тем больше вероятность, что к вам потянется квалифицированный персонал. Если же вы решите потратить эти деньги на обучение уже работающих у вас людей, то сможете улучшить их собственные навыки.

Если вы решите уволить одного из своих сотрудников, зайдите в меню подробных сведений о нем (вызывается двойным щелчком левой кнопки мыши по выбранному сотруднику). Там будет кнопка увольнения. Как только один из сотрудников будет уволен, игра автоматически наймет нового. Однако так бывает не всегда. Учтите, что если вы уволили официанта/разносчика в баре или ресторане либо конторского служащего, который приписан к столу вместе с двумя и более сослуживцами, то игра не станет автоматически нанимать еще одного (возможно, лишнего) работника. Если вам потребуется замена, придется нанимать ее самостоятельно. Помните, что качество работы нового сотрудника зависит от уровня его заработной платы.

Вы можете не только регулировать заработную плату и выделять деньги на обучение своих сотрудников, но и подбирать им униформу. Чтобы это сделать, обратите внимание на стрелки внизу экрана. Стрелки левого поля позволят выбрать комплекты униформы, а стрелки в центре – подобрать устраивающую вас расцветку.

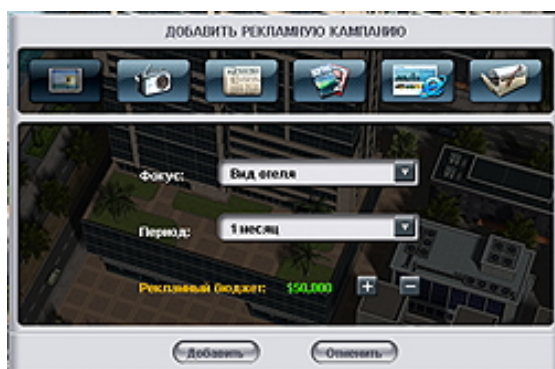


Реклама

Это окно позволит вам тратить деньги на привлечение новых постояльцев за счет проведения громких рекламных кампаний. Цель таких кампаний – поведать населению о вашей гостинице (конечно же, с самой что ни на есть лучшей стороны!). Для этого вы сможете воспользоваться услугами разных средств массовой информации.

Чтобы создать новую рекламную кампанию, щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Добавить рекламную кампанию**. После этого выберите средство массовой информации, которое будет задействовано в этой кампании. Вам доступны следующие средства: телевидение, радио, газеты, журналы, сеть, почтовая реклама. После выбора средства массовой информации определитесь с тем, на чем будет акцентировать внимание проводимая вами кампания.

Вам доступны следующие варианты: описание/изображение гостиницы, гостиничных номеров, построек (девять вариантов на выбор) либо реклама пакетов услуг. В первую очередь рекомендуется разрекламировать саму вашу гостиницу, чтобы потенциальные постояльцы узнавали ее еще с улицы и знали, что там можно остановиться (примечание: степень осведомленности потенциальных клиентов можно увидеть в окне удовольствия клиентов, которое вызывается через панель сведений). Все прочие варианты направлены на привлечение определенных категорий клиентов (например, реклама гостиничного ресторана привлечет любителей вкусно поесть, а предложение комплексного пакета услуг (о таких мы еще поговорим ниже) может прийтись по душе туристам).



После того как вы определились со средствами и целью рекламы, самое время указать **продолжительность** и **бюджет** кампании. Помните, что средства из выделенного бюджета равномерно распределяются на протяжении всей кампании. Это значит, что чем дольше длится кампания, тем больше денег стоит на нее выделить.

Когда проведете всю эту подготовительную работу, щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Добавить**. Все, ваша кампания создана и добавлена в список текущих кампаний.



Имя кампании	Фокус	Расходы	Длительность	Прогресс
ТВ	Видео	\$50,000	1 месяц	
Радио	Видео	\$50,000	1 месяц	

На верхнем снимке представлен пример двух проводимых параллельно кампаний, каждая из которых обеспечивается своими средствами массовой информации. Общая продолжительность кампаний указывается в соответствующем столбце, а степень их завершенности – в крайнем правом столбце.

Пакеты услуг

В этом окне создается пакет услуг, позволяющий привлечь новых клиентов вашей гостиницы. К примеру, вы можете снизить цену за номер в случае трехдневного проживания, а также включить в это предложение завтрак и свободное посещение спортивно-оздоровительного центра.

Чтобы создать пакет, щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Новый пакет**, а потом введите название этого пакета. Пощелкайте по каждой из областей обслуживания, которые можно включить в пакет (размещение, ресторан и т.д.). Проверьте их и решите, что именно вы бы хотели включить в комплект. Определите стоимость проживания, количество дней и обслуживание. Когда будете довольны результатом, создайте пакет. Обратите внимание: если те или иные элементы отмечены красным цветом, значит, их использовать нельзя (причина будет указана в левом нижнем углу окна).

Постарайтесь не упустить из виду такие важные показатели как **Цена** и **Ожидаемые расходы**, найти которые можно в нижней части экрана. Первый показатель сообщает, сколько денег посетитель выложит за покупку этого пакета услуг. Второй - сколько денег потратит гостиница для предоставления данного пакета потребителю.

Сведения о компании



Щелчок по этой кнопке вызывает на экран окно сведений о компании. Вся информация разбита на пять категорий, каждая из которых имеет собственную кнопку вызова. Ниже мы приводим описание этих категорий:



Профиль компании – в этом окне вы найдете статистические данные обо всех своих гостиницах. Сюда входят сведения об общем количестве номеров, средней занятости помещений и так далее.

Финансовое положение – в этом окне вы найдете данные о финансовом положении компании за три временных периода: текущий месяц, прошедший месяц и год.

Финансовые графики – в этом окне вы увидите графики доходности, прибылей, наличных средств и активов вашей компании. Обозреваемый временной период равен 12 месяцам.

Банковские займы – здесь собрана информация о взятых или погашенных банковских займах. С помощью значков плюс и минус вы можете увеличить или уменьшить объем занимаемых денежных средств.

Награды – в этом окне вы сможете полюбоваться на призы и награды, которые усела заслужить ваша компания.

Цели и счет



В этом окне вы сможете освежить свои знания о целях сценария и узнать, сколько очков уже успели набрать. Само окно имеет три закладки, описание которых мы приводим ниже.



Игровой счет

В этом поле отображается текущий счет. Сумма ваших игровых очков складывается из следующих показателей: средний уровень удовлетворенности клиентов, средний уровень гостиниц, ежемесячный доход, ежемесячная прибыль, премия за достижение целей, штраф по времени. Количество очков по всем этим показателям (за исключением премии за достижение целей) высчитывается исходя из внутренней игровой формулы. Получаемая в итоге общая сумма и определяет текущий игровой счет.

Цели

Вызвав на экран это окошко (горячая клавиша "F4"), вы сможете узнать, что именно должны сделать или уже сделали из поставленных перед вами задач. Сами задачи определяются сценарием кампании или случайной игры. Существует два вида целей: основные и второстепенные. Чтобы победить в игре, вы должны достичь всех основных целей. Второстепенные задания выполнять не обязательно, однако если вы это сделаете, то получите дополнительные очки. Помните, что основных целей надо достичь за отведенное время, которое тоже показывается на этом экране.

Описание сценария

Щелчок по этой кнопке вызывает на экран окно с кратким описанием сценария. Прочтя это описание, вы поймете, что привело вас в кресло управляющего. Обратите внимание: эта кнопка активна только во время обучающих заданий или в ходе кампании.

Исследования рынка



Благодаря этому окну (горячая клавиша "F10") вы сможете проводить опросы посетителей гостиниц, выслушивать их мнения и комментарии по обслуживанию. Вы сами вправе выбрать любой доступный на данный момент город. При этом вашему вниманию будут представлены все текущие клиенты гостиниц города.

Посетители в зеленом – постояльцы, проживающие в вашей гостинице. Выберите одного из них и увидите его предпочтения, требования к номеру, период проживания, цель поездки, любимые виды деятельности. С помощью этих сведений вы вполне сможете подстроиться под пожелания клиентов и повысить степень их удовлетворенности.

Не менее важно отслеживать и комментарии клиентов, которые предпочли остановиться в гостиницах конкурентов. Такие люди одеты в красное. Дело в том, что подобные реплики помогут вам определить слабые места собственной гостиницы, тем более что ничего сложного в этом нет: кто жалуется на тесную комнату, а кто – на отсутствие любимого зала. Было бы неплохо прислушиваться к этим замечаниям и на основе полученной информации улучшать свое заведение.



На этом изображении представлены сведения о выделенном красным клиенте, который решил остановиться в чужой гостинице. Обратите внимание, что на его решение повлияло наличие номера с большой кроватью.

Над сведениями о выбранном клиенте указано два процентных значения. Они относятся к людям, которые находятся в этом городе и остановились в гостиницах. Зеленые цифры показывают процент клиентов, которые остановились в вашей гостинице. Красные –

процентное соотношение постояльцев других гостиниц.

Небольшое дополнение: находясь в этом окне, вы можете сортировать клиентов по занимаемым номерам. Доступные варианты: **Односпальные, Двухспальные, Групповые.**

Максимальное удовольствие клиентов и разблокирование предметов



Вызвав это окно, вы сможете разблокировать особые, призовые объекты. После разблокировки их можно будет использовать в своих гостиницах. Для разблокирования необходимо поднять удовольствие клиентов до максимума. Каждый полностью довольный клиент дает вам **1 Очко репутации**. Именно эти очки вам и приходится платить за то, чтобы разблокировать тот или иной объект. Впрочем, цены не кусаются: за один снятый замок вы платите ровно одно очко.

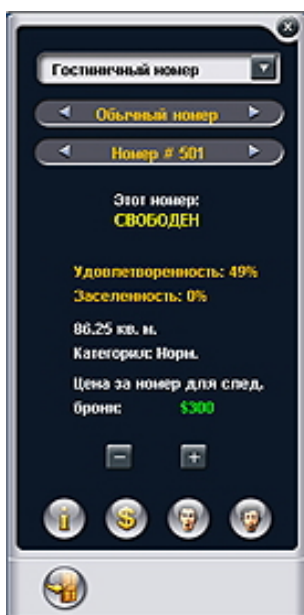
В игре два типа заблокированных объектов. К первому относятся предметы, которые поначалу ни под каким видом вам не доступны. Их можно использовать только после того, как вы снимите замок. К таким предметам можно отнести, к примеру, новый тип кроватей или стульев. Чтобы разблокировать объект первого типа, заработайте очко и нажмите кнопку "Разблокировать предметы".

Ко второму типу относятся объекты, которые и так можно использовать в гостинице, однако нельзя размещать в гостиничных номерах. Например, вы запросто можете поставить в свой спортивно-оздоровительный центр тренажер, однако для его размещения в номере придется потрудиться. Зато, разблокировав такой тренажер через это окно, вы сможете предложить своим постояльцам дополнительную услугу спортивных упражнений прямо в номере, что благоприятно скажется на степени удовлетворенности клиентов.

Чтобы добиться полного удовольствия клиента, вам придется предоставить ему самое лучшее обслуживание. Конечно, добиться такого нелегко, но возможно... если, конечно, вы уделите пристальное внимание каждой мелочи в деле обустройства и работы своего заведения.

Глава 5. Секреты успеха

Удовольствие клиентов



Создать и обставить помещение – только половина дела. Этим клиентов не проймешь. Люди всегда будут хотеть большего, тем более за свои кровные деньги. Однако, как мы уже писали раньше, вы можете настраивать свои помещения/объекты и подключать новые услуги. О требованиях и предпочтениях посетителей узнать легко – это не тот народ, чтобы стесняться и не высказывать свои пожелания. Дважды щелкните левой кнопкой мыши по активному помещению или объекту - на экране появится окно **Меню подробных сведений**. В этом окне вы найдете подробную информацию о помещении/объекте, увидите финансовый отчет по эксплуатации, ознакомитесь с жалобами и предложениями клиентов. Последнее особенно важно, поскольку понимание нужд посетителей позволяет оценить, насколько они довольны существующими постройками. Вам стоит периодически проверять эти реплики, анализировать их и развивать гостиницу на основе полученных сведений. Помните, что жалобы клиентов ухудшат имидж вашего заведения. Такая негативная самореклама приведет к тому, что к вам будет приходить все меньше и меньше клиентов.

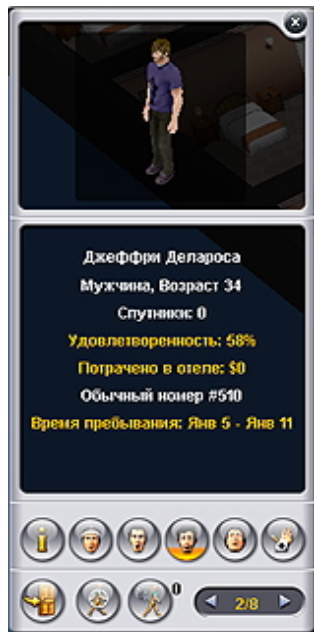
Кроме самих жалоб и предложений следует обратить внимание на несколько закономерностей, которые влияют на уровень удовольствия клиентов:

- Посетители предпочитают большие номера и залы.
- Посетители благосклонно принимают мебель и предметы хорошего качества.
- Чем больше выбор мебели и других предметов обстановки в номере/зале, тем счастливее пользующиеся этим помещением клиенты.
- Чем больше потребитель платит за проживание или пользование помещением, тем большего он ждет от своего пребывания в гостинице.

Вы можете оценить степень удовлетворенности клиента даже при беглом взгляде на его фигуру. Например, если клиент слишком долго ждет заказанную в ресторане еду, он станет поглядывать на часы. Порой для большей наглядности над головами недоумевающих клиентов появляются знаки вопроса. Эти признаки сигнализируют о том, что пора повысить уровень обслуживания (скажем, нанять больше официантов). Если вы предпочитаете не догадываться, а точно выяснить причину недовольства гостя, дважды щелкните по нему левой кнопкой мыши и на экране появится окно с подробным описанием этого клиента.

Индивидуальные предпочтения посетителей

Кроме основных, явно высказываемых посетителями предпочтений, можно рассмотреть нужды и чаяния каждого клиента в отдельности, так как существует журнал, куда заносятся все его действия.



С помощью журнала можно отслеживать перемещения гостя и понять, какие из построек следует улучшить. Подобные сведения можно почерпнуть из **Меню сведений о клиенте**. Вы можете вызывать это меню на экран и увидеть список посетителей своей гостиницы, щелкнув по кнопке **Список клиентов** () на круговой панели инструментов. В появившемся списке выберите интересующую вас запись и наблюдайте за действиями клиента. Можно и просто поймать клиента и дважды щелкнуть по нему левой кнопкой мыши.

Меню подробных сведений о клиенте не особенно отличается от такового для помещения. В нижней части окна расположено два ряда кнопок. Для начала давайте перечислим кнопки верхнего ряда (слева направо): Сведения, Журнал занятий, Жалобы, Предложения, Любимые занятия, Чит-карта. Кнопки нижнего ряда: Посмотреть номер клиента, Центрировать камеру на клиенте, Следовать за клиентом. Правее расположено поле с порядковым номером посетителя, общим числом клиентов и стрелками переключения между клиентами.

Кнопка **Сведения** () выводит на экран подробные сведения о клиенте (полное имя, возраст, общие впечатления о гостинице, траты и тому подобное).

Кнопка **Журнал занятий** () выводит на экран окно с историей действий выбранного клиента, а также показывает текущее занятие последнего. В журнале приводятся действия, которые клиент совершал на территории вашей гостиницы. Благодаря этому полезному инструменту вы сможете понять индивидуальные предпочтения постояльца.

Как вы уже догадались по названиям, кнопки **Жалобы** () и **Предложения** () вызывают на экран окна с касающимися вашей гостиницы жалобами и предложениями клиента. Если выбранный вами гость не имеет жалоб и не горит желанием высказывать предложения, эти кнопки будут белыми. По мере накопления жалоб/предложений кнопки будут постепенно заливаться красным (для жалоб) и желтым (для предложений) цветами. Благодаря этому вы сможете буквально с первого взгляда понять, требуется ли обратить внимание на быт этого клиента.

Кнопка **Любимые занятия** () позволяет вывести на экран список самых интересующих клиента видов активности (смотрите Главу 5, раздел "Любимые занятия клиентов").

Кнопка **Карта принуждения** () позволит вам получить доступ к меню принуждений (смотрите Главу 5, раздел "Использование карт принуждения").

Щелкнув по кнопке **Центрировать камеру на клиенте** (), вы переместите точку обзора на выбранного гостя. Если же вы щелкните по кнопке **Следовать за клиентом** (), то камера приклеится к этому гостю и будет за ним летать. Кроме того, вы можете осмотреть номер, который снял постоялец, щелкнув по значку **Посмотреть номер клиента** ().

Общий уровень удовольствия клиентов

Вы можете ознакомиться не только с уровнем довольства отдельных клиентов, но и с общим уровнем удовольствия посетителей. При подсчете средней величины принимаются во внимание все влияющие на это факторы. Общий уровень можно увидеть на **Экране**

довольства клиентов, который вызывается через **Экран сведений**.

В этом же окне представлен список всех рейтингов удовлетворенности теми или иными постройками. Каждая из записей в списке оказывает влияние на конечный общий рейтинг.

Планировка номера	Удовлетворенность клиента	Количество жалоб	Количество потребностей
Обычный номер	51%	4	4
Люкс	95%	2	9

Категория	Удовлетворенность клиента	Значимость
Фойе	76%	8%
Гостиничный номер	66%	20%
Ресторан	88%	9%
Кофейня	78%	7%
Бар	84%	7%
Клуб здоровья	87%	10%
Бизнес-центр	64%	10%
Игровой зал	84%	3%
Бильярдная комната	84%	3%
Плавательный бассейн	81%	4%
Библиотека	50%	2%
Внешние сооружения	0%	10%
Впечатление от отеля	0%	7%
ВСЕГО	63%	100%

Процентный показатель в столбце "Вес" определяет, насколько то или иное помещение оказывает влияние на общий уровень довольства. Приведем пример: если ресторан при гостинице обладает уровнем довольства в 60% при его удельной доле влияния – "весе" в 10%, значит, он добавит 6% к общему уровню удовольствия клиентов.

Обратите внимание, что удельный вес того или иного помещения может разниться в зависимости от типа гостиницы. К примеру, вес бизнес-центра в современном отеле городского типа будет выше, чем в курортном отеле, поскольку приезжающие на курорт люди предпочитают отдыхать, а не заниматься делами.

Разные виды довольства клиентов Довольство отдельного потребителя Этот вид определяет степень удовлетворенности вашей гостиницей отдельно взятым постояльцем. Как узнать: - Посмотреть в окне меню подробных сведений о клиенте – вызывается двойным щелчком по интересующему вас постояльцу. - Посмотреть в списке клиентов – сам список открывается при щелчке левой кнопкой мыши по значку  на круговой панели.
Довольство номером или постройкой Коллективная средняя оценка номера или иного помещения всеми пользовавшимися им клиентами. Как узнать: - Посмотреть в окне меню подробных сведений о постройке – вызывается двойным щелчком по интересующему вас помещению. - Посмотреть в списке номеров и построек – сам список открывается при щелчке левой кнопкой мыши по значку  на круговой панели. - Посмотреть в окне довольства клиентов, которое можно вызвать через Экран сведений. В этом окне приводится информация о суммарном уровне удовлетворенности постояльцев номерами и постройками гостиницы.
Общее довольство клиентов Суммарный рейтинг удовлетворения всех постояльцев гостиницы. Включает в себя все составляющие этого рейтинга. Как узнать: - Посмотреть в окне довольства клиентов, которое можно вызвать через Экран сведений. Там вы сможете ознакомиться с подробным описанием составляющих рейтинга с сортировкой по типам номеров и построек. - Посмотреть на упрощенный индикатор текущего общего уровня довольства клиентов. Для этого щелкните левой кнопкой мыши по значку  на нижней панели инструментов.

Любимые занятия клиентов

У каждого клиента может быть свой список любимых занятий. Посмотреть на него можно на закладке "Любимые занятия" в окне меню подробных сведений о клиенте.

Если посетитель занимается своим любимым делом, уровень его удовлетворенности обслуживанием растет. Поэтому наблюдение за клиентом и составление списка его любимых занятий позволяют обеспечить этого человека именно теми постройками и услугами, которые нужны ему больше всего. Подобный подход значительно улучшит общий рейтинг довольства клиентов и положительно скажется на репутации вашей гостиницы.

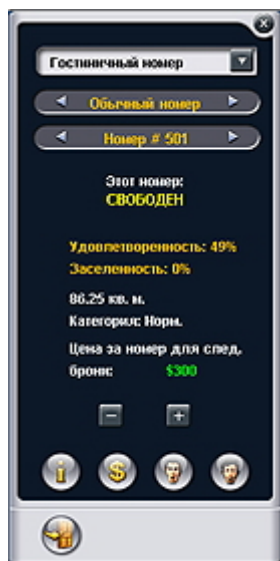
Что нужно клиентам?

Порой клиенты думают об определенном предмете (например, о ванной или о спортивном зале), а порой – о той или иной услуге (например, о массаже).

Помните, что чем лучше будет нужный клиенту предмет и качественнее оказанная услуга, тем сильнее подскочит уровень удовлетворенности этого постояльца. Поэтому следите за тем, чтобы ваш персонал был вышколен, а помещения просторны. Покупайте предметы самого лучшего качества. Если клиенту нравится заниматься в спортзале, но он продолжает сыпать жалобами или предложениями (например, сетует на плохое качество бегущей дорожки), стоит как можно скорее ознакомиться с его репликами и оперативно внести исправления (в этом случае – заменить дорожку на более качественную). Так вы подстегнете замедлившийся было рост довольства клиента.



Классы номеров



Каждый гостиничный номер имеет собственный **класс номера**, отражающий степень его удобства, роскоши и стоимости. Вот перечень этих классов: Экономичный, Обычный, Люкс I, Люкс II, Апартаменты, Президентский номер. Понятное дело, экономичный номер будет самым дешевым и простеньким, а президентский - самым фешенебельным и дорогим.

Класс номера можно увидеть в окне **Меню подробных сведений о комнате**.

При выборе гостиницы для проживания большинство потенциальных постояльцев уже представляют себе, номер какого класса они хотят. Вы же можете ознакомиться с этими предпочтениями в окне исследований рынка, которое доступно через Экран сведений (смотрите Главу 4, раздел "Исследования рынка").

Вы, как управляющий гостиницей, должны предлагать своим клиентам номера именно тех классов, на которые они рассчитывают. Однако перед тем как засучить рукава и взяться за работу, не грех получить более полное представление о том, как именно вычисляется класс того или иного номера.

Ниже приведены таблицы с требованиями для номеров всех доступных вам классов.

Основные требования

Класс	Требуемый уровень довольства	Требуемый номер	размер	Необходимая пристройка
Экономичный	0 - 29	Не менее 25 кв.м		
Обычный	30 - 49	Не менее 62,5 кв.м		
Люкс I	50 - 69	Не менее 100 кв.м		
Люкс II	70 - 100	Не менее 137,5 кв.м		
Апартаменты	50 - 89	Не менее 137,5 кв.м		Спальня
Президентский	90 - 100	Не менее 250 кв.м		Спальня

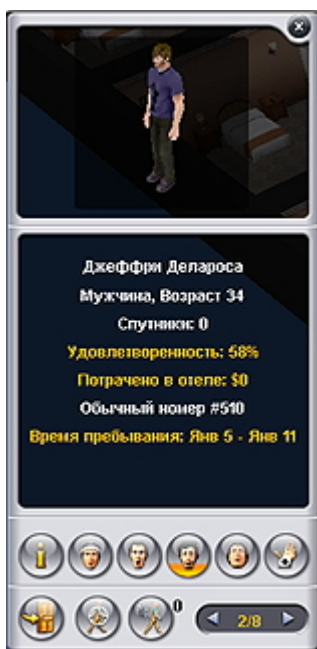
Дополнительные требования по типам кроватей

Класс	Односпальная	Несколько односпальных	Двуспальная / с балдахином	Две двуспальные
Экономичный	X	X	X	X
Обычный	X	X	X	X
Люкс I		X	X	X
Люкс II		X	X	X
Апартаменты			X	X
Президентский			X	X

К примеру, для получения класса "Апартаменты" номер должен соответствовать следующим требованиям:

- Рейтинг довольства клиентов в диапазоне от 50 до 89.
- Размер номера не менее 137,5 кв. м.
- В номере есть спальня.
- В номере наличествует хотя бы один комплект из следующих кроватей: 1 или 2 двуспальные кровати, 1 кровать с балдахином.

Предложения перейти в улучшенный номер



Если в вашей гостинице нашлось место хотя бы двум классам номеров и есть хотя бы один свободный номер классом повыше, кое-кто из постояльцев может захотеть перебраться в более комфортное жилище.

Определить возможность переезда постояльца в новый номер можно в окне подробных сведений. Выберите клиента, дважды щелкнув по нему левой кнопкой мыши или выбрав его имя в списке клиентов (значок  на круговой панели). С помощью боковых стрелок вы сможете переключаться между клиентами. Учтите, что в окне будут показываться только те посетители, которые в данный момент находятся на территории гостиницы. Если возможность перевести клиента в номер более высокого класса существует, в окне активируется кнопка **Улучшение номера**. Щелкнув по ней левой кнопкой мыши, вы сможете выбрать класс номера, в который хотите перевести клиента. Там же вы можете указать размер надбавки к оплате за улучшение жилищных условий. Постоялец имеет право отказаться от перевода. В этом случае попробуйте снизить надбавку. Если клиент примет предложение, он тут же окажется в новом номере.

Предоставление клиентам номеров более высокого класса повышает уровень удовлетворенности посетителей вашей гостиницей.

Карты принуждения

Чтобы ускорить развитие своего бизнеса, вы получаете несколько карт принуждения. Выбрав такую карту, вы можете принудить посетителя заняться тем видом деятельности, какой выберете сами. На начало игры вы располагаете 30 картами. По прошествии каждой недели игры вы будете получать по 1 дополнительной карте.

Чтобы воспользоваться картой принуждения, вы должны открыть окно подробных сведений

о клиенте и щелкнуть левой кнопкой мыши по значку . Вызовите раскрывающийся список действий и выберите одно из них. Щелкните по кнопке ОК. Как только выбранный вами человек закончит заниматься текущим делом, он примется за выбранное вами занятие. Если вы захотите прервать марионеточное выполнение задания, щелкните по кнопке отмены.

Совет: при правильном использовании карты принуждения значительно облегчат вам жизнь и позволят куда проще достигать полной удовлетворенности клиентов.

Чит-карты можно и покупать, но за каждую придется выкладывать кругленькую сумму в сто тысяч долларов. Чтобы купить карту, щелкните левой кнопкой мыши по надписи **Купить** и укажите количество покупаемых карт.

Достижение полного довольства

Достижение полной удовлетворенности клиента – событие немаловажное, а потому каждое такое событие сопровождается выводом на экран окна с сообщением об успехе.

Наличие клиента со 100%-ным уровнем довольства повысит репутацию вашей гостиницы и привлечет в нее новых посетителей. Кроме того, на полученные очки репутации вы сможете разблокировать особые наградные предметы. Сделать это можно в окне **Максимальное удовольствие клиентов и разблокирование предметов**, вызвать которое можно через Экран сведений.

Вот несколько способов мгновенно повысить уровень довольства:

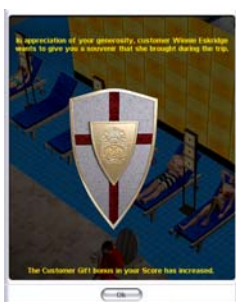
- Предложите клиенту перейти в номер получше. Пусть он переселяется бесплатно или с минимальной надбавкой.
- Добавьте помещения, которые упоминаются в списке любимых занятий клиента.
- Используйте карту принуждения и заставьте клиента заниматься тем родом деятельности, который приносит ему больше всего удовольствия.
- Внимательно отслеживайте особые пожелания своих клиентов.

Количество получивших полное удовольствие клиентов указано в окне **Профиль компании**.

Выполнение особых пожеланий клиентов

Просматривая списки предложений своих посетителей, вы иногда можете натолкнуться на особые пожелания. Такое пожелание означает, что клиент хочет увидеть в вашей гостинице что-нибудь необычное. Под пожеланиями такого типа расположена кнопка **Выполнить желание**.

Выполнение пожеланий клиентов позволяет повысить уровень их удовлетворенности вашей гостиницей. Порой благодарные гости даже одаривают вас сувенирами. Коллекция подобных сувениров даст вам премию очков при подведении итогов, так что не пропускайте заветные желания постояльцев!



Обустройство хорошего ресторана

Как мы уже говорили, сооружать в вашей гостинице ресторан вовсе не обязательно. Однако его появление принесет свои плоды. Ресторан позволяет вашим постояльцам обедать в подходящем для этого месте, а также привлекает потенциальных клиентов, даже если те местные и не собираются останавливаться в гостинице.

Кроме обязательной для постройки кухни в ресторане стоит разместить еще два очень важных объекта: столик ожидания, за которым гости будут ждать размещения, и кассовый стол, у которого отобедавшие клиенты будут расплачиваться за еду и напитки.



Помните, что до открытия ресторана следует определиться с основной кухней этого заведения и составить меню блюд. Ваш ресторан может специализироваться на одной из четырех кухонь: французской, итальянской, немецкой или американской. Чтобы выбрать ту или иную кухню, откройте окно подробных сведений о ресторане и выберите кухню из списка посередине.

Меню ресторана формируется через **Окно блюд**. Открыть это окно можно с помощью кнопки **Еда** в окне подробных сведений. В окне блюд представлены все известные вам рецепты. Они разбиты на пять категорий: завтраки, закуски, супы, главные блюда, десерты.

Вы можете последовательно просматривать рецепты выбранной категории. Для этого щелкайте левой кнопкой мыши по боковым стрелкам в нижней части окошка. Когда найдете достойный рецепт, щелкните по квадратной кнопке слева от надписи "Добавить в меню". Рецепт автоматически появится в меню ресторана.

Кроме подготовки традиционного меню для главного обеденного зала вы можете создать и буфетное меню. Чтобы это сделать, вызовите на экран раскрывающийся список в окне подробных сведений о ресторане, а потом выберите "Буфет" в качестве кулинарной кухни. Да, не забудьте добавить в ваш ресторан сам буфет.

Если хотите, можете изменить количество официантов и разносчиков. Это также делается в окне подробных сведений о ресторане.

Кроме всего прочего, вы можете регулировать качество продуктов, а также стоимость блюд. Значения задаются в диапазоне от 1 (ниже некуда) до 10 (выше некуда). Чем качественнее продукты, тем, разумеется, лучше и сами блюда. Помните, что повышение цен оказывает отрицательный эффект на рост довольства клиентов. Не упускайте из виду ни степень их удовлетворенности, ни итоговую прибыль от помещения.



Сотрудники

В **Меню подробных сведений о персонале** представлены подробные сведения о выбранных сотрудниках: возраст, опыт работы, качество обслуживания, ежемесячная заработная плата. Чтобы открыть окно подробных сведений, дважды щелкните левой кнопкой мыши по выбранному сотруднику или выберите этого человека из **Списка персонала** (значок  на круговой панели инструментов).

В нижней части окна расположено несколько функциональных кнопок. С помощью кнопки  вы сможете заменить сотрудника – это может быть полезно при получении жалоб от клиентов. Щелкнув по кнопке , вы переместите камеру к выбранному работнику, а нажимая кнопку , получите возможность переключаться между всеми своими сотрудниками.

Вы можете настроить правила для своего персонала. Для этого зайдите на экран **Сотрудники** (он вызывается через меню подробных сведений о гостинице, а то – через Экран сведений) и внесите свои изменения (смотрите Главу 4, раздел "Сведения о гостинице").

Чтобы поддерживать обслуживание на высоте, вы должны своевременно увольнять сотрудников с недостаточно высокими рабочими показателями. На их место следует нанимать людей, чьи показатели отвечают требованиям взыскательных клиентов. Чем выше обещаемая заработная плата, тем более квалифицированный человек придет на должность. Увеличение расходов на обучение также позволяет повысить качество обслуживания, но уже за счет улучшения характеристик текущих работников.

Эффективное заселение

Чтобы номера гостиницы не пылились без дела, стоит регулярно просматривать информацию о потенциальных постояльцах. Эти сведения выводятся в окне **Исследования рынка**, которое вызывается через **Экран сведений**. Они позволят вам понять, что именно хотят потребители и что из желаемого ими есть в вашей гостинице. Если вы не просто посмотрите данные, а проанализируете их и выясните, чего не хватает вашему заведению, то сможете исправить недостатки и добавить новые постройки. А это почти наверняка приведет к притоку постояльцев. Надо ли повторяться, что рост довольства клиентов за счет предоставления качественных номеров по умеренным ценам тоже положительно сказывается на их верности вашей гостинице? Такие люди и сами снова придут, и другим о вашем местечке расскажут.

Увеличение прибыли

Конечно, гостиничные номера остаются самым главным источником доходов вашего заведения. Однако суммарная прибыль от других построек, таких как рестораны или бары, может запросто оказаться больше прибыли от содержания постояльцев.

Что влияет на доход постройки:

- Качество этой постройки, которое складывается из многих факторов, в том числе полезной площади и качества используемых объектов.
- Стоимость посещений постройки.
- Количество постояльцев и гостей с улицы. Если вы сможете привлечь в свое заведение больше людей, то и в постройке их окажется больше.

Кроме всего прочего, вам стоит следить за расходами на ежемесячный ремонт и обслуживание самих построек. Помещения с высокими расходами на поддержание и низкой доходностью окажутся нерентабельными. Такие помещения лучше переделывать или закрывать.

Рост уровня гостиницы

На уровень гостиницы влияют два основных фактора: общий уровень довольства клиентов и средний уровень качества обслуживания персонала.

Общий уровень довольства показан в окне **Удовольствие клиентов**, вызвать которое можно через **Экран сведений**. Средний уровень обслуживания можно увидеть в окне **Персонал**, которое также вызывается через **Экран сведений**.

Ниже мы приводим таблицу, в которой даны условия получения уровней

Уровень гостиницы (количество звезд)	Необходимый общий уровень довольства клиентов, %	Необходимый средний уровень обслуживания персонала
0,5	15 - 29	0
1	30 - 37	0,5
1,5	38 - 44	1
2	45 - 52	1,5
2,5	53 - 59	2
3	60 - 67	2,5
3,5	68 - 74	3
4	75 - 82	3,5
4,5	83 - 89	4
5	90 - 100	4,5

Советы по стратегии

Вы можете вызвать окошко советов о стратегии поведения с помощью значка  на нижней панели инструментов.

Щелчок по значку вызовет на экран окно с подсказкой о том, как лучше и эффективнее вести игру. Вы можете перелистывать советы - щелкайте левой кнопкой мыши по левой/правой стрелкам окна. Чтобы закрыть окно, щелкните левой кнопкой мыши по стрелке закрытия или просто щелкните правой кнопкой мыши.

Приложение А - Горячие клавиши

Горячие клавиши для режимов осмотра внутри и снаружи здания:

F1 – Информационный центр
F2 – Режим осмотра внутри
F3 – Режим осмотра снаружи
F4 – Окно целей игры
F5 – Окно счета
F6 – Список клиентов
F7 – Список сотрудников
F8 – Список номеров и построек
F9 – Сведения о гостинице – окно довольства клиентов
F10 – Окно исследований рынка
F11 – Меню сохранения шаблонов
F12 – Меню загрузки шаблонов
ESC – Меню игры
"S" или "s" – Меню сохранения игр
"L" или "l" – Меню загрузки игр
"0" – Остановка времени
"1" – Обычная скорость
"2" – Высокая скорость
"3" – Ускорение событий
"7" – Переход на неделю вперед
"G" или "g" – Скрыть/показать мини-карту и меню игры
"M" или "m" – Скрыть/показать окно журнала сообщений
"O" – Открыть меню настроек
"P" – Сделать снимок
Клавиши со стрелками – Переместить камеру
Backspace (←) – Убрать с экрана все новые сообщения

Горячие клавиши для режима осмотра внутри здания:

"Q", "W", "E" – Переключение между точками обзора (изометрия, перспектива, вид сверху)
"R", "T", "Y" – Переключение между режимами отображения стен (спрятать, показать только заднюю, показать все)
"D", "F" – Изменить набор текстур выбранного шаблона или нижнего этажа
"Z", "X" – Изменить текстуру стен выбранного шаблона или нижнего этажа
"C", "V" – Изменить текстуру пола выбранного шаблона или нижнего этажа
"B", "N" – Изменить текстуру потолка выбранного шаблона или нижнего этажа
"[", "]" – Смена добавляемого объекта; применяется при выборе места для размещения
ALT + щелкнуть по объекту ЛКМ – Добавить новую копию выбранного объекта
PGUP, PGDN – Подняться/спуститься на этаж
"U" – Запоминание текстур выбранной комнаты в качестве заданных по умолчанию
Enter – Открыть меню "Объекты, текстуры и комнаты"
Пробел – Открыть меню "Объекты". Эта клавиша дублирует щелчок ЛКМ по кнопке "Объекты" на нижней панели.
Tab – Открыть меню "Текстуры". Эта клавиша дублирует щелчок ЛКМ по кнопке "Текстуры" на нижней панели.
` – Открыть меню "Комнаты". Эта клавиша дублирует щелчок ЛКМ по кнопке "Комнаты" на нижней панели.
"A", "D" – Вращать размещаемый объект
",", "." – Переход между окнами клиентов/сотрудников в соответствующих меню подробных сведений

Приложение Б – Создатели

Enlight Software

Главный разработчик и главный дизайнер

Trevor Chan

Менеджер разработки и главный программист

Chu Tim Kin

Технический руководитель

Gilbert Luis

Ведущие программисты

Wong Hoi King

Jason, Ho Yin Wong

Ng Wing Hin

Менеджер отдела искусств

Li Kai

Менеджер дизайна

Sense Tse

Заместитель менеджера отдела искусств

Zhou Song Geng

Ведущий дизайнер

Monkey Luo

Дизайнеры

Liang Fu Da, Denny

Huang We Lin, Akito

Sunson Lin

Ассистенты дизайнеров

Eric Chan, Tobey Lee

Hebe Lee

Ведущий дизайнер интерфейса

Yan Wei

Координатор издания

Ron Leung

Дизайнеры концепт-арта

Zhu Rong Fang, Wei Ji Yi

Ведущий дизайнер уровней

Eric Yi

Главный моделист

Kendis Chan

Ведущие моделисты

Ye Gong Hao, Tan GuoYang

Zhu Qi Sheng

Моделисты

Liu Shi Long, Gan Lu

Zhu Min, Lv Pin

Lin Xi Hong, Kelvin Cao

Liang Geng Liang

Yang Zi Chao, Xie Zhi Min

Kiya Lau, He Zhi Wu

Главный аниматор

Edison Cheng

Ведущие аниматоры

Geng Wen Bo, Wang Yue

Аниматоры

Jordon Guang

Liao Jian Ming

Xia Qianbo

Составление описаний и документации

Marwin So

Тестеры

Ron Leung, Michael Wong

He XinQing, Qiu Lin Hui

Xie Jun Hui, Mandy Wu

Wallace Yen, Ivan Deng

Локализация

Акелла